

CONEXIÓN
MANGA
AKIRA
AL CINE
¿NEO NEW YORK VA A EXPLOTAR?
DEADMAN
WONDERLAND
MATANZA DE CARNAVAL
NARUTO
SHIPPUDEN
UNA EXPLOSIÓN
EN LA PANTALLA GRANDE
238
SUPLEMENTO
AKIBA-KE¡
AKIBA-KE¡
MÁQUINAS EXPENDEDORAS
JAPONESAS
LO QUE SE TE OCURRA
A CAMBIO DE UNAS MONEDAS
PLUS: ANIME & MANGA / BLUE EXORCIST
TOKIO CRAZY PARADISE / DEAR MY GIRLS
$25.00 / 2.75DLLS.
VANGUARDIA

Actualmente es raro que una serie de anime pase de los 56 episodios. Seamos sinceros, en realidad el promedio de capítulos es de 12, y si vamos a hablar de una serie de éxito, 24. Pero aún quedan algunos grandes que logran romper la barrera y sorprendernos, a pesar de que los críticos insistan en que se vuelven repetitivas y bastante obsoletas pasando la marca de los 100 episodios. Claro, éstas son sólo tres series: *One Piece, Blea* y la ya legendaria *Naruto*. Y es por eso que no podemos dejar hablar de este gran éxito, que en su momento no parecía dar p mucho, y que ahora nos ha dado más de 10 años de diversión. Por supuesto, no olviden que como todos los números pueden encontrar aquí tanto *Akiba-kei* como *Anime y Manga*.

DIRECTORIO CONEXIÓN MANGA

EDITOR RESPONSABLE
JUAN ANTONIO FLORES VALDOVINOS

EDITOR JUNIOR
ADALISA ZÁRATE

COLABORADORES
ADALISA ZÁRATE
J. A. DÁVALOS Q.
GABY MAYA
MÓNICA URIBE
GOARE SALCIDO
MAESTRA TOKIYO TANAKA
ERNESTO OLICÓN
AURORA SERRANO
ADRIANA CASTILLO

DIRECCIÓN DE ARTE
JULIO ALBERTO AMADOR SARABIA

ARTE FINAL
CÉSAR MORALES MORENO

DISEÑO
SERGIO LÓPEZ M. "SERCH"

CALIDAD DIGITAL
FABIÁN VÁZQUEZ GÓMEZ
ALEJANDRO SÁNCHEZ

CORRECCIÓN DE ESTILO
YVES PINEDA REVELES

DIRECTORIO EDITORIAL

Juan Antonio Flores Valdovinos
Dirección General

Claudia Flores V.
Administración

Adriana Villalobos
Operaciones

Adriana Vázquez
Circulación

SERVICIOS

VENTAS DE PUBLICIDAD
1323-0100 ext. 103

¿QUIERES SER DISTRIBUIDOR?
Marca 1323-0100
ext. 103

www.vanguardiaeditores.com

Esta revista es Marca Registrada ante el Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial Certificado No. 896649

CONTENIDO



5 NARUTO ¡TODO SOBRE SUS PELÍCULAS! ¡DE VERAS!
EN PORTADA



8 AKIRA LIVE ACTION ¿AHORA SÍ EN SERIO?
REPORTAJE



39 AKIBA-KEI
SUPLEMENTO

CONEXIÓN MANGA No. 238. Publicación quincenal. Fecha de publicación: Septiembre 2011. Editor Responsable: Juan Antonio Flores Valdovinos. Es publicada por EDITOPOSTER S.A. en Salvador Díaz Mirón No. 156, Col. Santa Ma la Ribera, México, D.F., C.P. 06400. CERTIFICADO DE RESERVA DE TÍTULO SEP/INDA 04-2001-082014103600-102. CERTIFICADO DE LICITUD DE TÍTULO CCPRI-EXP. 1/432/"99"/14757 No. 11069 CERTIFICADO DE LICITUD DE CO TENIDO CCPRI-EXP. 1/432/"99"/14757 No. 7705/ IMPI No. 896649 DISTRIBUCIÓN EN D.F. Y ZONA CONURBADA UNIÓN DE EXPENDEDORES Y VOCEADORES DE LOS PERIÓDICOS DE MÉXICO A.C., Guerrero No. 50, México, D.F., T 5591-1400 y 5591-1401 por medio del EXPENDIO EVERARDO FLORES SERRATO. Serapio Rendón No. 87, planta baja, Col. San Rafael, C.P. 06470, Tel. 5128 -6670, México, D.F. DISTRIBUCIÓN FORÁNEA CODIPLYRSA DE C.V. Sera Rendón No. 87, México, D.F. DISTRIBUCIÓN EN LOCALES CERRADOS por Dist. De Impresos, S. de R.L. de C.V., Mariano Escobedo No. 218, Col. Anáhuac, México, D.F., C.P. 11320. IMPRESA EN: JAVI Impresos, Poniente 140, No. 671, C Industrial Vallejo, Del. Azcapotzalco C.P. 03100. DISTRIBUCIÓN EN CENTRO Y SUDAMÉRICA: Las Americas Commerce, S.A. de C.V., Magdalena No. 135, Col. del Valle, México, D.F., C.P. 03100, Teléfono: (55) 5687-2150 y 5536-40 E-mail: commerce@prodigy.net.mx.

LOS 5 MEJORES ANIMES DEL 2007

Por Adalisa Zárate

AFRO SAMURAI 4



Todos sabemos que el anime ha influenciado bastante en la animación norteamericana, pero lo que tiende a ignorarse es la influencia que la cultura de Estados Unidos ha tenido en nuestro hobby. *Afro Samurai*, una de las series más llamativas del 2007, es justamente un ejemplo de esa influencia, ya que comenzó su vida en un doujinshi a raíz del amor de su creador, **Takashi Okazaki**, por nada menos que la música hip hop. La serie sólo tuvo cinco episodios animados por Studio Gonzo, pero fueron lo suficientemente llamativos y originales como para dar pie a una película para la televisión: *Afro Samurai: Resurrección*, y actualmente la posibilidad de una película en live action. Nada mal para un doujinshi que originalmente no tenía fecha de salida fija.

CLAYMORE 2



Rompiendo todas las expectativas de las guerreras del anime sexys que usan bikinis de armadura y sus encantos en contra de los enemigos, llegan las Claymore. En un mundo donde los seres humanos son víctimas de terribles monstros llamados Youma, que devoran a sus víctimas y toman sus lugares para conseguir más alimento. Estas chicas son llamadas las Brujas de Ojos de Plata, debido a que son frías y crueles. Claire es considerada la más débil de las Claymore, con el número 47 en los rangos, sin embargo, eso no evita que no tenga únicamente la fuerza sino también la dedicación no sólo para vencer a los Youma, sino también para descubrir los secretos más obscuros de la organización que las creó.

GENSHIKEN 2 5



La historia del Gendai Shikaku Bunka Kenkyukai, o Sociedad del Estudio de la Cultura Visual Moderna, fue un éxito como manga en el 2006, y como anime originalmente en el 2004. Peor cuando llegó el 2007, estudio ARMS decidió que la primera temporada no era suficiente, y que tras el éxito de los OAV, se realizó una segunda temporada que originalmente estaba planeada para el 2006, sólo para ser reemplazada de última hora por *Kujibiki Unbalance*, también de Media Factory. Para preparar la entrada de la nueva temporada, que tendría un nuevo personaje, se realizaron tres OVA que se vendieron justamente con los DVDs de Kujibiki. La serie duró 12 episodios, y una vez más, dejó abierta la puerta para la posibilidad de otra temporada más.

NODAME CANTABILE 3



Cuando tenemos una oleada de niñas torpes pero de otra manera lindas, dulces, adorables y perfectas, la presencia de Megumi Noda, protagonista de *Nodame Cantabile*, es una bocanada de aire fresco. Metafórico por supuesto, porque si uno le pregunta a Shinichi Chiaki, es más bien aire putrefacto. *Nodame Cantabile* cuenta la historia de Shinichi, un aspirante a conductor de orquesta, que debe hacer equipo con la antes mencionada Megumi (Conocida como Nodame para sus amigos). Pero Nodame, una pianista verdaderamente prodigiosa siempre que no tenga que leer la partitura, es una chica que no tiene ningún interés en su arreglo personal. Sin embargo, lo mejor de esta animación es sin duda la música, que es perfecta para cualquier fanático de la música clásica. La primera temporada duró 24 episodios, que comenzaron a trasmitirse de enero del 2007 hasta el 28 de junio del mismo año.

MOONLIGHT MILE





Cuando ya no quedan montañas que escalar en la tierra, un alpinista verdaderamente dedicado tiene que buscar nuevos retos. Para Gorou Saruwatari y Lostman eso significa que tienen que ir al espacio, y cada uno de ellos toma un camino diferente: uno como piloto y otro como trabajador en una constructora. *Moonlight Mile* es una serie muy especial, ya que Studio Hibari, dirigido por **Iku Suzuki**, decidieron que era necesario crear una historia que no romantizara las misiones espaciales, sino que mostrara de la manera más realista la política del programa espacial. La serie duró sólo 12 episodios originalmente, pero una segunda temporada fue creada de inmediato.

10 DEPORTES EXTREMOS EN EL ANIME Y MANGA

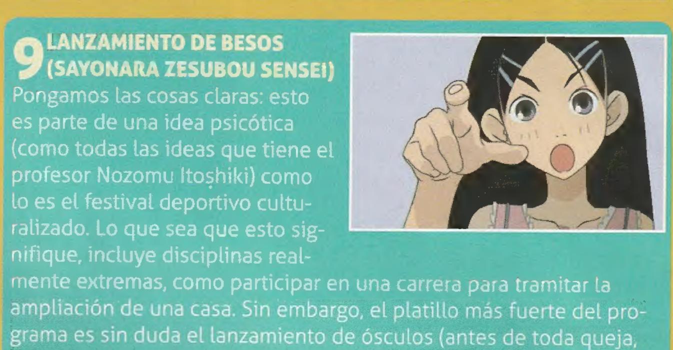
Por Ernesto Olicón

10 (INSERTE LO QUE SEA AQUÍ) DE COMBATE (RANMA ½)



Kodachi Tatewaki y su gimnasia rítmica. Asuza y el patinaje. Y ¿La cocina de combate de Ukyo? Los oponentes (y las pretendientes) del heredero más bipolar en el linaje Saotome nos demostraron, sin importar el modo, cómo convertir cualquier cosa en un arte marcial. Alguna vez fue atacado por un caligrafista y hasta se enfrentó a una damisela que utilizaba juguetes tradicionales para matar. Y vamos, convertir objetos comunes en armas letales es realmente extremo. Pero al no estar organizado como un deporte particular, le toca la décima posición.

9 LANZAMIENTO DE BESOS (SAYONARA ZESUBOU SENSEI)



Pongamos las cosas claras: esto es parte de una idea psicótica (como todas las ideas que tiene el profesor Nozomu Itoshiki) como lo es el festival deportivo culturalizado. Lo que sea que esto signifique, incluye disciplinas realmente extremas, como participar en una carrera para tramitar la ampliación de una casa. Sin embargo, el platillo más fuerte del programa es sin duda el lanzamiento de ósculos (antes de toda queja, a revisar el diccionario). Puedes decirme ¿Qué tiene de interesante? Pero nada más mira cómo la señorita Kaede (o Kaere) Kimura debe masacrar a todos los trompudos voladores que vienen tras ella para comprender lo complejo y peligroso de este deporte.

8 LA BELLEZA CÓSMICA (BATTLE ATHLETES)



¿Alguna vez quisieron llevar el título de Miss Universo más allá de la belleza? Bueno, pues si no lo han hecho, Akari Kanzaki puede ayudarles. Tan sólo para ser la representante de la humanidad en una competencia exhaustiva de superioridad física, deben llevar al extremo todo tipo de competencia deportiva. No sólo la velocidad, sino también la fuerza y la resistencia por medio de todo tipo de artefactos y obstáculos. Señoritas, ustedes dirán hasta dónde llega su vanidad y su servicio al planeta Tierra.

7 METAL FIGHTER MIKU

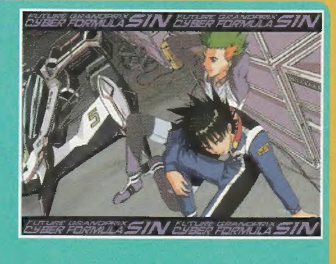


Diecisiete años y luchadoras profesionales. Pero, a diferencia de ciertas Divas que ni se tocan, éstas están dispuestas a jugarse los huesitos en el campo de batalla. ¿Crueldad? Para nada. Están más que equipadas con una poderosa dotación de armamento y equipo biomecánico. Por supuesto, desde los combates hasta las peleadoras son dignas de verse. Incluso te olvidas del beodo en turno que sirve de entrenador.

6 TODO DEPORTE REAL QUE SE PRACTIQUE

A ver, seamos sinceros. ¿Cuántas piernas casi mutiladas vieron en los *Supercampeones*? ¿Qué pasaría si te alcanzara un raquetazo de Ryoma Echizen? ¿No has pensado que los Devil Bats y toda la liga de *Eyeshield 21* es demasiado ruda para una competencia de preparatoria? ¿No es demasiado peligroso para los chicos de *Slam Dunk* saltar tan alto? Sí, suena bastante payaso ponerlo aquí, pero seamos sinceros: hasta el fútbol, donde al primer contacto hay quien se tira al piso para llorar, parece un arte marcial de alto peligro en este tipo de series (sin contar las 500 millas de cancha).

5 FUTURE GPX CYBER FORMULA

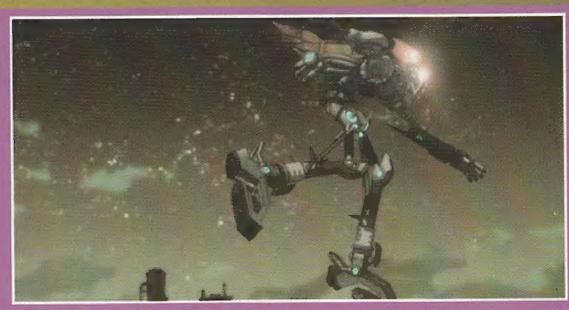


Los autos de carreras en fórmula, aunque no lo parezcan, son un deporte extremo (quien no me crea puede ir a preguntarle a **Ayrton Senna**). Pon a esos mismos autos de fórmula propulsión a chorro y tendrás cohetes volando por las pistas. Agrega al caldo una computadora sabia que mejore la tracción y el manejo. Y claro, puedes estar un poco más seguro, pero eso no significa que la adrenalina deje de correr por tus venas. Imagina ahora que tu vehículo quiere ser transformado en una máquina de guerra. Ah, verdad. No sólo hay que jugarse el cuero en la pista. También es preciso cuidarse de que algún científico loco no te saque de la jugada. Esa combinación hace a Hayato Kazami, un muchacho de apenas 14 años, un temerario por obligación. ¿Ves cómo esto no es apto para débiles emocionales?



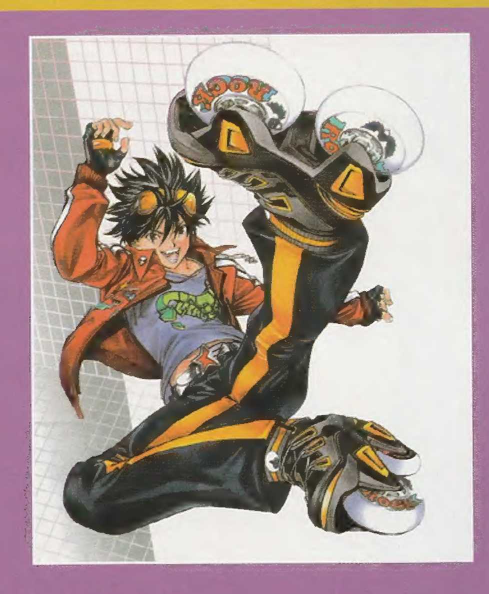
4 KINNIKUMAN

Un joven héroe cae del espacio. Su misión es salvar a la tierra, pero ya hay demasiados héroes. Entonces debe esperar la ocasión para brillar. ¿Cuándo llega? En el momento que monstruos, tan bizarros como ridículos, deciden dirimir sus diferencias y disputarse el futuro de la tierra en un combate a muerte de lucha libre. Y es el Hombre Músculo nuestro campeón mundial. Sí, ya sé que tal vez no es el deporte más peligroso. Pero no podemos negar que es un deporte donde la fuerza sobrehumana no basta. De ser así, ya la tierra sería presa del holocausto monstruoso. Hay que ser físicamente hábil y realmente ingenioso, siendo útil esto último al momento de trasladar combates estilo Ultraman a una pequeña arena. En fin, el Hombre Músculo, con todo y su torpeza momentánea, es nuestro salvador en el cuadrilátero.



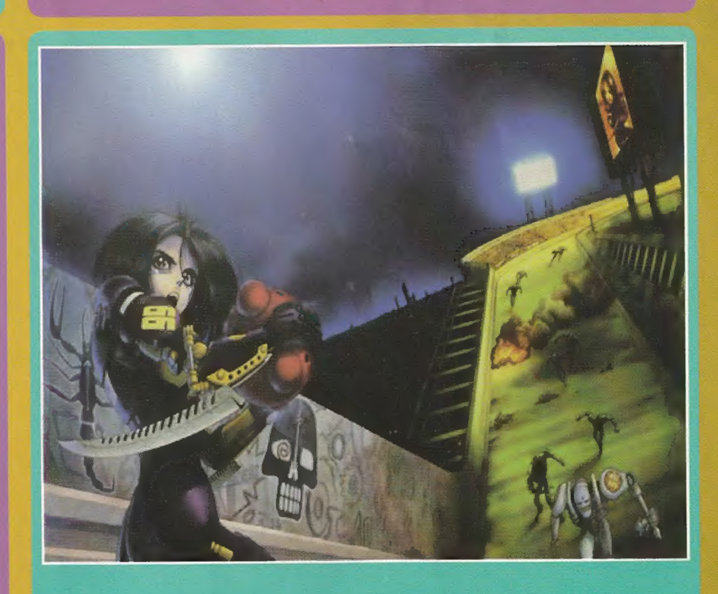
3 BIG FOOT BASKETBALL (BASQUASH!)

Dicen que todo lo que lleve mechas es mejor. Y una prueba interesante de ello es la exhibición de agilidad y destreza que, aún en metal, se necesita para una versión gigantesca del deporte ráfaga. Armatostes mecánicos que, en pos de un enceste, pueden destruir una arena completa. Y por supuesto, todos los saltos y carreras tradicionales en el baloncesto, maximizados en tamaño extra grande. Si esto no es espectacular, es difícil imaginar qué puede ser más extremo. Y aunque no lo crean, existe. Lleva este peligroso y apasionante deporte a las calles. Pon no sólo a los pilotos, sino a los transeúntes y ciudadanos. Para colmo, muchos bigfoot, como se les llama en la serie, son construidos por sus mismos pilotos. Es prevenible tomar en cuenta que dichos modelos no están en el mejor estado posible. Recapitulando: No sólo es un mega desafío correr y volar con él, sino hacerlo sobre una carcacha.



2 AIR TRECKS (AIR GEAR)

Empecemos por lo básico. Tenemos una tecnología donde los ya geniales y extremos patines son puestos entre las nubes. Si esto no parece ya una descarga de adrenalina, entonces agreguemos una velocidad realmente endemoniada. Es decir, se necesita tener una maestría real y no sandeces para enfrentar a la gravedad y maniobrar con esa capacidad de aceleración, lo cual hace su uso un mérito por sí mismo para un rider como Ikki. Pero si eso no es algo que baste, también es digno de señalar la variedad de competiciones brutales en el menú. Desde una simple carrera con velocidades atascadas, hasta una batalla a muerte, pasando por una modalidad donde el disco debe depositarse en la meta no sin antes unos duros golpes de por medio. Todo ello y a velocidad que no la sientes. En resumen: escoge tu veneno, porque hay de todo para descalabrarse en el camino.



1 MOTOR BALL (BATTLE ANGEL ALITA)

Veamos las reglas: Armas androides, todos y cada uno con mecanismos asesinos adaptados a sus cuerpos, deben llevar una pelota metálica de alto peso. Por supuesto, la combinación de dichos ingredientes suena más combustible y explosiva que el diesel mezclado con turbosina de avión. Agrega motores de movimiento adaptados a sus pies con alto octanaje y una pista kilométrica. Es imposible no esperar que, a la menor provocación, alguien salga de la pista con todo su cuerpo hecho trizas. El reglamento es un dechado de crueldad. Eso no está para nada a discusión. Pero por si aún te quedaban ganas de probar suerte, sólo te advierto: no existe el espíritu deportivo. Todo mundo busca aniquilarte. No hay indulto, así que no se te vaya a ocurrir como a la mayoría de los participantes, quienes literalmente pierden la cabeza.



NARUTO

Naruto, creado por **Masashi Kishimoto** desde 1997, se ha convertido en una de las series más queridas por los fans en la última década. Además del manga, anime y los OVAs que se han realizado, estos personajes han saltado a la gran pantalla donde continúan sus aventuras al tiempo que exploran más las personalidades de cada uno de estos fabulosos ninja.

Al momento existen tres películas que corresponden a la primera temporada y siguen las aventuras de Naruto con sus compañeros Sakura y Sasuke, aunque Shikamaru y el resto de los chunin también participan; mientras que de *Naruto Shippuden* existen cinco películas, la más reciente se estrena el 30 de julio de 2011. Al igual que la serie de TV y los OAV, las películas también fueron producidas por Studio Pierrot.

La primer película de la primera temporada de *Naruto* es: *Daikatsugeki! Yukihime Ninpouchou dattebayo!!* (*Naruto la película: La misión en el país de la nieve*), fue dirigida por **Tensai Okamura** y escrita por **Katsuyuki Sumisawa**, con la música de **Toshio Mafuda** y diseño de personajes de **Hirofumi Suzuki** y **Tetsuya Nishio**.

Fue estrenada en Japón el 21 de agosto de 2004. El tema final se llama *Home Sweet Home* y es interpretada por **Yuki Isoya**. El DVD salió a la venta en abril del 2005, e incluye el OVA *Naruto: El festival deportivo de Konoha.*

La trama va así: Kakashi le pide a Sasuke, Sakura y Naruto que vayan al cine a ver la última película de la Princesa Fuun. Esto se debe a que su equipo será enviado a la Tierra de la Nieve con la misión de proteger a los actores durante el rodaje de la nueva película de la Princesa Fuun, de la que Naruto se ha vuelto un gran fanático. Desafortunadamente la actriz Yukie Fujikaze es lo opuesto a la dulce y bella princesa que interpreta, siendo tan sangrona que se niega a darle un autógrafo al atolondrado ninja.

Resulta que Yukie es en realidad Koyuki Kazahana, la princesa del país de la nieve. Su tío, Doto Kazahana, quiere el collar de cristal que ella usa para poder abrir un tesoro, el cual

había escondido el padre de Yukie años atrás. Después de varias y espectaculares batallas, Doto obtiene el collar pero descubre que el tesoro es sólo un generador que podrá derretir la nieve. Naruto usa la técnica del ransengan de siete colores, y derrota a Doto. Al final, Sasuke entrega a Naruto una carta que contiene una foto autografiada por Yukie. La foto muestra al atolondrado chamaco vendado y dormido en el hospital, mientras la actriz le besa la mejilla.

La popularidad de la película ha dado lugar a varias secuelas, comenzando con:

Gekijyouban Naruto Daigekitotsu! Maboroshi no Chiteiiseki Dattebayo! (Naruto la película 2: La leyenda de la Piedra de Gelel). Dirigida por **Hirotsugu Kawasaki** y co-escrito por Kawasaki-sensei y **Yuka Miyata**. Se estrenó en Japón el 6 de agosto de 2005. El tema de la película fue *Ding! Dong! Dang!* interpretado por **TUBE**.

La película gira alrededor de un mineral especial llamado la Piedra Gelel, que tiene un poder misterioso. Comenzamos con una batalla entre ninjas de la aldea de la Arena y un ejército fuertemente armado. Kankuro y Gaara deben enfrentar a los invasores, y a duras penas logran resistir.

Mientras tanto, Naruto, Shikamaru y Sakura están en una misión de devolver un hurón mascota a cierta aldea, y en el camino se enfrentan con un extraño caballero que les bloquea el camino. Como es de esperarse, Naruto enfrenta al joven y ambos caen por un precipicio. Muchos gritos y peleas más tarde, Naruto y el caballero, llamado Temujin, terminan en la misma caravana de una tribu nómada, donde Naruto se entera que Temujin es parte de una fuerza de exploración que vive en una gigantesca fortaleza móvil.

El maestro de Temujin, Haido, tiene una ideología utópica para traer la paz al mundo, según él, pero Naruto no puede dejar de interferir una vez que es testigo de la despiadada forma en que Haido trata a su gente. Los ninja deciden proteger a la piedra de aquellos que quieren abusar de su poder. Hay excelentes escenas de pelea, una buena trama de intriga, y mucho lucimiento de personajes. La historia, aunque un poco rebuscada, explora cómo reaccionarían los personajes del universo establecido de *Naruto* ante una fuerza extranjera, con diferentes ideologías, tecnología y armas. Podríamos compararlo como cuando los europeos llegaron a Japón.

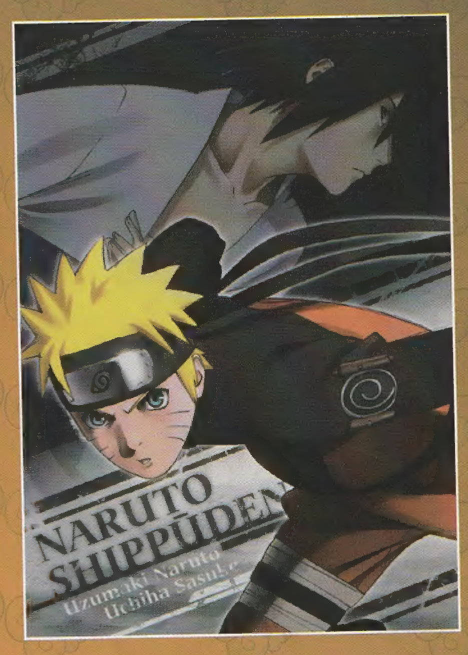
A DIFERENCIA DE LAS PELÍCULAS DE LA PRIMERA SERIE, ÉSTAS PELÍCULAS SON UN POCO MÁS OSCURAS CON ÉNFASIS EN EL DESARROLLO DE LA HISTORIA Y EL CRECIMIENTO DE LOS PERSONAJES

La tercera película es *Gekijyouban Naruto Daikoufun! Mikazuki Shima no Animal Panic Dattebayo!! (¡Gran excitación! Pánico animal en la Isla Mikazuki)*, escrita y dirigida por **Toshiyuki Tsuru**. La canción tema del final es *Tsubomi*, interpretado por **Maria**. Fue estrenada el 6 de agosto de 2006.

Naruto, Sakura, Rock Lee y Kakashi son asignados para proteger al futuro príncipe de la Tierra de la Luna, Michiru Tsuki, un hombre rico pero simplón, y a su malcriado y consentido hijo Hikaru Tsuki. En el viaje el príncipe Michiru, quien es un comprador compulsivo, compra un circo para llevárselo a casa, metiendo en más apuros a Naruto y su grupo. Un ministro, el intrigante Shabadaba, ha usurpado el trono del rey en su ausencia, y sus secuaces ninja tienen órdenes de capturar y ejecutar al legítimo heredero. Al llegar a la Tierra de la Luna el equipo se enfrenta al usurpador, y deben pelear no sólo para salvar la vida, sino para devolver la fe en sí mismo al príncipe Michiru. Una de las mejores escenas tiene un rescate con Kakashi y su equipo disfrazados como miembros del circo. Las escenas de pelea son espectaculares, en particular las de Lee y Sakura. La película termina con un bien merecido descanso para Kakashi, después que ha quedado exhausto por usar en demasía su sharingan. Esta película es divertida y recupera el sentido del humor tan típico en *Naruto*.

LAS PELÍCULAS DE SHIPPUDEN

A diferencia de las películas de la primera serie, estas películas son un poco más oscuras con



énfasis en el desarrollo de la historia y el crecimiento de los personajes. Incluso están presentes el drama y la tragedia conforme Naruto y sus amigos se alejan de las aventuras de la niñez, para adentrarse en el incierto mundo de la juventud, donde ahora la aventura es pelear día a día por sus vidas, mientras maestros y seres queridos salen de sus vidas y ven cómo antiguos amigos se convierten en enemigos.

Considerada la cuarta película de la franquicia, y la primera de *Shippuden*; *Gekijōban Naruto Shippuden* (*Naruto: Shippuden the Movie*), se estrenó el 4 de agosto de 2007. Dirigida por **Hajime Kamegaki** y escrita por **Junki Takegami**; la canción del final es *Lie-Lie-Lie* interpretada por **Dj Ozma**. El equipo de diseño de personajes y estudio de producción siguió siendo el mismo que en las películas anteriores.

Moryo, un demonio que una vez casi destruyó el mundo, es revivido por Yomi, un sacerdote sediento de poder. Para salvar al mundo de la destrucción, el demonio tiene que ser sellado y el único que puede hacerlo es la sacerdotisa Shion, quien posee dos poderes: uno es sellar a los de-

¡TODO SOBRE SUS PELÍCULAS! ¡DE VERAS!

Por The Spicy Hellhound



monios y el otro es predecir la muerte de las personas. Para esta misión hacen equipo Sakura, Neji, Rock Lee y Naruto.

La misión es proteger a Shion para que ella pueda sellar a Moryo. Aunque los chicos la defienden exitosamente de cuatro asesinos, Shion predice la muerte de Naruto, pero el atolondrado ninja decide desafiar esta predicción. Con excelentes escenas de pelea, y dando igual importancia a Neji, Lee y Sakura, la película fluye con mucha intensidad, culminando con un espectacular uso de un Super Rasengan combinando el chakra de Shion y Naruto, que logra acabar con la amenaza por el momento, pero como Shion dice: Moryo regresará mientras la gente tenga pensamientos negativos.

Como nota genial al final, Naruto demuestra que sigue siendo un despistado de primera, cuando Shion coquetamente le sugiere si le ayudaría a continuar una línea de herederas sacerdotisas que pudieran enfrentar siempre a Moryo. A lo que el muy sonzo accede ante la sorpresa de todos. ¿A lo mejor ni tan menso, no?

Le siguió *Naruto Shippuden 2: KIZUNA* (*Shippuden 2: Bonds*), estrenada el 2 agosto del 2008. Dirigida por Hajime Kamegaki, con arte de Tetsuya Nishio. La música es compuesta por **-yaiba-** y la canción del final es *No Rain No Rainbow* interpretada por **Home Made Kazoku**.

Konoha es atacada repentinamente por ninjas voladores, los ninja Sora, provenientes del país del Cielo. Resulta ser una venganza por la Segunda Gran Guerra Ninja durante la cual Konoha destruyó el país del Cielo. Al mismo tiempo, un médico y su aprendiz, Shinou y Amaru, aparecen solicitando ayuda, pues su aldea también fue atacada. Naruto, Sakura e Hinata son elegidos para ayudarles. Por otro lado, Orochimaru se está debilitando, y Kabuto, quien necesita ayuda para perfeccionar su Justsu de resurrección, manda a Sasuke a buscar un pergamino que está en manos de Shinou. En Konoha la defensa corre a cargo de Kakashi, Sai, Shikamaru y demás ninjas. Sin embargo, Naruto y compañía lo están pasando muy mal, pues Shinou a su vez buscaba la manera de obtener más poder y dominar a la bestia sin cola: Reibi, lo cuál pone en peligro a todos. Literalmente esto se vuelve un circo de tres pistas, con cada grupo teniendo su propia pelea. Sasuke sin embargo, mientras aparenta que "no le importa" Naruto o su seguridad, no tiene problemas para hacer equipo con él para derrotar a Shinou, aunque sólo es por un corto tiempo. Está película explora más los sentimientos de culpa de Naruto por no haber logrado que Sasuke regresará con ellos a Konoha.

El primero de agosto de 2009 se estrena *Gekijouban Naruto Shippuden Hi no Ishi o Tsugumono* (*Shippuden 3: Inheritors of the will of Fire*), justo a tiempo para el décimo aniversario de *Naruto*. Dirigida por **Masahiko Murata**, la canción del final es *Dareka Ga* interpretada por **PUFFY**.

La trama gira alrededor de la posible Cuarta Guerra Mundial Ninja. Ocurre que ninjas poseedores de habilidades *Kekkei Genkai* comienzan a desaparecer de las aldeas. Sólo Konoha es la única aldea que no se ve afectada por estos hechos, y las demás aldeas sospechan que está detrás de estos incidentes. Tsunade tiene que solucionar esto, antes que la madre de todas las batallas ocurra.

El verdadero culpable es Hiruko, un ninja renegado que dejó Konoha hace mucho tiempo, después de desarrollar un jutsu que le da la habilidad de absorber tanto el chakra como el Kekkei Genkai de otros ninjas.

Hiruko se las arregló para reunir los Kekkei Genkai de las cuatro aldeas, a excepción de uno y lo necesita completar para su transformación. Al parecer, su inspiración para la adquisición de Genkai Kekkei fue Kakashi y la forma como él recibió su sharingan, como es lógico Kakashi será

su quinta víctima. Años antes Hiruko puso un jutsu de control sobre Kakashi en preparación para el día en que tiene que absorber los cinco Kekkei Genkai. Kakashi sabe que va a ser controlado, por lo que pide a Tsunade dejarle partir y pone un límite de tiempo sobre su Mangekyo Sharingan para que cuando sea absorbido él pueda acabar con Hiruko, sacrificándose por Konoha. Obvio, Sakura y Naruto no pueden dejar que su sensei se sacrifique y deben combatir a casi todos sus amigos y fuertes enemigos para ir a su rescate. Esta película refuerza la famosa frase de Kakashi: "Aquellos que rompen las reglas son escoria, pero aquellos que abandonan a un amigo son peor que escoria".

La cuarta película, *Gekijouban Naruto Shippuden: The Lost Tower* (*Shippuden 4: The Lost Tower*), se estrenó el 31 de julio del 2010. Dirigida por Masahiko Murata, el tema del final es *IF* interpretado por **Nana Nishino**. Es una de las películas más emotivas de *Shippuden*.

En una misión Yamato, Sakura, Sai y Naruto, que persiguen al ninja renegado Mukade, llegan a la mítica ciudad de Roran que tiene miles de torres. La meta de Mukade es viajar al pasado y conquistar a las Cinco Grandes Naciones Shinobi con el

EL PRIMERO DE AGOSTO DE 2009 SE ESTRENA *GEKIJOUBAN NARUTO SHIPPUDEN HI NO ISHI O TSUGUMONO* (*SHIPPUDEN 3: INHERITORS OF THE WILL OF FIRE*), JUSTO A TIEMPO PARA EL DÉCIMO ANIVERSARIO DE *NARUTO*. DIRIGIDA POR MASAHIKO MURATA

poder de Ryumyaku, un antiguo chakra que fluye en lo profundo de Roran. Al liberar el poder de la línea mística, una luz envuelve a Naruto y Yamato enviándolos 20 años hacia el pasado.

Mukade también es enviado atrás en el tiempo, seis años más atrás, y cambia el pasado a su favor para convertirse en Ministro de Roran bajo el nombre de Anrokuzan. Al mismo tiempo, en Konoha, Hiruzen Sarutobi ha escuchado de los malvados planes de Anrokuzan, y envía a Minato Namikaze, Shibi Aburame, Akimichi Choza y Kakashi en misión para poner fin a sus fechorías.

Naruto y Yamato se topan con Minato, y así Naruto conoce al que fuera su padre, pero no puede decírselo. Sigue una batalla espectacular donde padre e hijo usan juntos sus respectivos Ransengan.

Después de derrotar al villano y salvar el día, Yamato y Naruto deben regresar a su propio tiempo, pero Naruto desea hablar con su padre, Minato lo detiene y le dice que de tener un hijo, lo criaría para que fuera



un ninja tan maravilloso como Naruto, dando a entender que siempre supo que él es su hijo. Tristemente al regresar al presente, Naruto no recuerda nada de lo que sucedió en el pasado.



La más reciente es *Gekijouban Naruto Shippuden 5: Blood Prison*, la cuál se estrenará el 31 de julio de 2011. Será dirigida por Masahiko Murata, con música de -yaiba- y **Yasuharu Takanashi**, diseño de personajes de parte del equipo formado por: Hirofumi Suzuki, **Hiroyuki**, **Yamashita**, **Koji Yabuno** y Tetsuya Nishio.

La trama gira alrededor del encarcelamiento de Naruto en Hosukijou, una cárcel que alberga a grandes criminales y es conocida como la Prisión Sangrienta (Blood Prison). Naruto es acusado por el asesinato del líder de Kumogakure, y de matar a los jonin de Kirigakure e Iwagakure. El alcalde de la prisión, Mui, usa un jutsu especial de aprisionamiento para robarse los poderes de sus prisioneros. La misión de los amigos de Naruto será librar una batalla para probar la inocencia de Naruto y descubrir la verdad, y liberarlo antes de que alguien pueda acabar con su vida.

Como ocurre con todas las películas de *Naruto*, habrá un corto *Naruto vs. Konohamaru, The Burning Chunin Exam*. Aunque aún no se revela la trama, es de esperarse que ambos personajes estarán enfrenando los temibles exámenes para subir a nivel chunin. Pero también, como es de esperarse, es seguro que habrá más comedia que tragedia en este corto.

Como pueden ver, *Naruto* todavía sigue pateando, y es seguro que muy pronto tengamos nuevos temas de qué hablar conforme las aventuras de este ninja y compañía sigan emocionándonos. ¡De veras!

AKIRA

Por Adalisa Zárate

LIVE ACTION ¿AHORA SÍ EN SERIO?

NEO TOKIO ESTÁ A PUNTO DE EXPLOTAR

Esas palabras significan mucho para todos los fanáticos de la animación japonesa que se han interesado por la historia de su hobby. ¿Por qué? Porque existen muy pocos mangas que han logrado causar tanto gusto a nivel internacional.

La historia creada por **Katsuhiro Otomo** narra no solamente la historia de la sociedad japonesa tras un desastre nuclear y la tercera guerra mundial, ni tampoco es exclusivamente la historia de Shotaro Kaneda, un joven rebelde que ve a su pandilla siendo destruida al mismo tiempo por una pelea territorial contra otra pandilla rival, y por el gobierno, cuando uno de sus miembros y aparentemente su mejor amigo, Tetsuo Shima, es capturado por el gobierno para ser utilizado en una serie de experimentos genéticos que en realidad causaron la antes mencionada guerra mundial. Tampoco es la historia de Tetsuo y su trágica búsqueda para entender qué fue lo que le ocurrió tras dichos experimentos, y su desesperada huida mientras se acostumbra a sus nuevos poderes e intenta despertar al misterioso "Akira", para que le explique su nueva realidad. Y tampoco es una historia de intriga política, entre las diferentes facciones del gobierno y los cultos religiosos que, por su propia cuenta, están intentando gobernar esa nueva sociedad.

WARNER BROTHERS ANUNCIÓ QUE EL GUIÓN ESTABA SIENDO RE-ESCRITO, MIENTAS QUE AHORA ESTABAN HABLANDO DE QUE LOS HERMANOS **HUGHES** SERÍAN LOS DIRECTORES.

Akira es todo eso y mucho más, y para poder entender su fuerte importancia dentro de la historia del anime y el manga, así como el por qué han habido rumores de su adaptación por parte de Hollywood desde principios de este siglo, hay que empezar desde el principio.

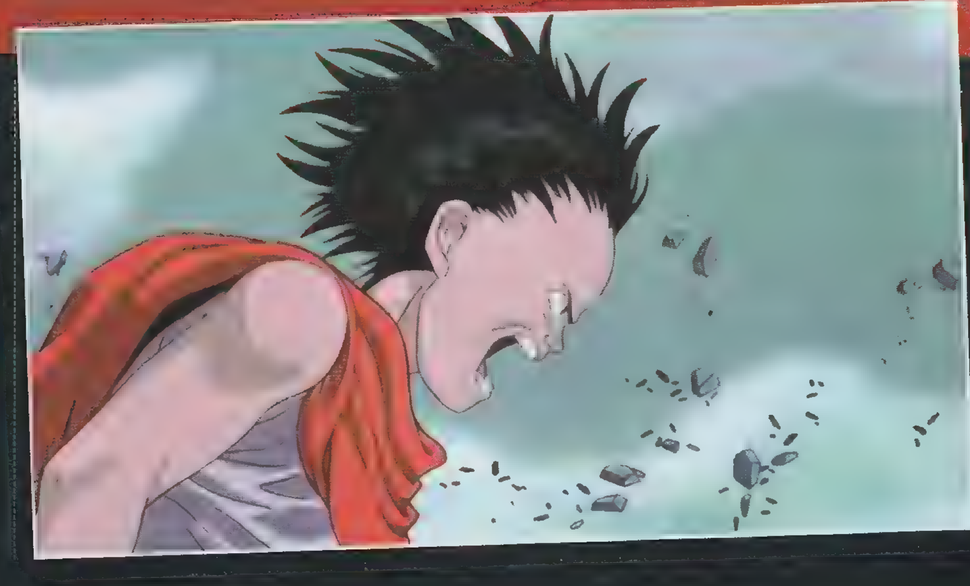
KATSUHIRO OTOMO Y NEO TOKIO

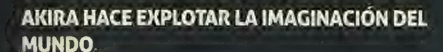
Katsuhiro Otomo es un nombre que todo fan debe conocer. Con sus historias obscuras, detallistas y llenas de significados ocultos como *Domu* (Donde trataba la diferencia y las similitudes entre la niñez y la edad muy, pero muy adulta), o *La Leyenda de la Madre Sarah* (Donde el concepto de maternidad es desmenuzado hasta su última expresión), o incluso su adicción personal a los mitos de Batman con *La Tercera Máscara* (Porque, cuando la identidad se desquebraja ¿Qué importan una, dos o más personalidades?), Otomo se ha hecho un nombre bastante grande en la historia del género.

Cuando terminó *Domu*, también conocida como *Domu: El sueño de un niño*, que le ganó el premio de la Ciencia Ficción de 1980, se dio dos años para comenzar la investigación de lo que se convertiría en su obra prima: *Akira*. El manga se comenzó a serializar en 1982, dentro de la revista *Young Magazine*, y tomaría ocho años de la vida de Otomo para completarse con nada menos que un total de 2182 páginas, cada una llena de detalles que fueron coleccionadas en seis volúmenes de tamaño de lujo, y han sido traducidos con permiso del actor, coloreados, tanto

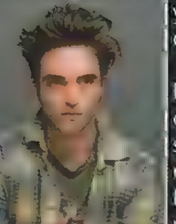
en España como en Estados Unidos, siendo esta versión el primer cómic coloreado por computadora en el mundo.

En 1987, con la historia aún inconclusa, Otomo accedió permitir una adaptación animada con la condición de que él tuviera no sólo una participación considerable, sino que además mantuviera el control absoluto sobre la misma. Posiblemente esto fue la razón por lo que la película es una de las mejores adaptaciones de un manga a la fecha, y definitivamente ayudó a que en 1990, cuando fue estrenada en Estados Unidos, cambiara completamente la manera en que los americanos veían la animación que venía de Japón.





AKIRA HACE EXPLOTAR LA IMAGINACIÓN DEL MUNDO



A pesar de que la tarea de adaptar 2182 páginas de manga y por lo menos nueve subplots diferentes en sólo dos horas de animación era verdaderamente titánica, y que para el final de la producción el equipo de animadores estaba literalmente durmiendo en sus restiradores, la película se volvió un éxito prácticamente de inmediato. Actualmente está listada como la película No. 42 dentro de las mejores películas animadas de la historia en IMBD, y el No. 51 de las 100 mejores películas de todo el mundo para la revista *Empire*. Si esos números les parecen bajos, tomen en cuenta que las únicas películas japonesas arriba de *Akira* en IMBD son las dirigidas por **Hayao Miyazaki** (Que al ser para un público infantil tienen un mayor reconocimiento en este tipo de listados) y *Evangelion*, mientras que la competencia en la lista de *Empire* competía contra películas como *Los Siete Samurái*. Al mismo tiempo, *Akira* es laureada por muchos críticos como la razón por la que hubo un renacimiento del interés norteamericano en el anime japonés a principios de los noventa.

Mucho antes de esta explosión, Kodansha Ltd sabía que tenía una gran licencia en sus manos, por lo que comenzó una negociación con Sony Pictures para la producción de una adaptación con actores vivos de la película.

En su momento, estos rumores hicieron que gran parte de los fanáticos comenzaran a emocionarse hablando de los posibles efectos especiales "que para muchos, tenían que ser hechos mínimo por Industrial Light and Magic para que se acercaran a la magnificencia de lo que habían visto en la animación", el que la música tenía que hacerse directamente igual a la animación, y de cómo ningún actor conocido podía hacer el papel de Kaneda.

De cualquier manera las negociaciones nunca llegaron a fructificarse, y todo quedó en un absoluto rumor por una década más. Sony y Kodansha regresaron a la mesa de proyectos a principios del 2000, pero una vez más no llegaron a ningún lado, y para esas alturas del partido, los rumores entre los fans aseguraban que el presupuesto necesario para una adaptación decente era de nada menos que $300 millones de dólares, aunque dicha cantidad nunca fue confirmada por ninguna fuente confiable.

Para principios del 2003, las pláticas volvieron a comenzar, pero esta vez tuvieron como principal socio nada menos que a la Warner Brothers, que con **Jon Peters** como productor, propuso que *Akira* tenía que ser adaptada en dos películas para estrenarse en el 2009 y el 2010 respectivamente, y para evitar comparaciones inadecuadas con la animación, tomarían directamente el manga como base en lugar del guión animado. En ese momento, **Leonardo DiCaprio** añadió su nombre a la producción, haciendo que medio planeta de otakus gritaran horrorizados ante la idea de DiCaprio haciendo el papel de Kaneda. Afortunadamente, al poco tiempo se informó que no, DiCaprio aceptaba que no tenía la edad ni la etnia necesaria para personificar a un adolescente rebelde de las calles de Tokio de forma realista, y que su papel en la película era directamente de Productor, al lado de **Andrew Lazar** y **Jennifer Davisson**, con la dirección de **Ruairi Robinson**.

Pero entonces las pláticas se detuvieron una vez más.

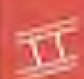
LA BOMBA ESTALLA EN ¿NEO NEW YORK?

A principios del año pasado, una nueva bomba apareció en los foros de Internet dedicados a seguir cualquier mención de esta adaptación, que más bien parecía un sueño de opio. Warner Brothers anunció que el guión estaba siendo reescrito, mientas que ahora estaban hablando de que los hermanos **Hughes** serían los directores.

Pero eso no fue lo que hizo que el fandom explotara. No, fue la noticia de que la historia sería movida de Neo Tokio a Neo New York lo que dio la primera alarma a través del mundo. Pero cuando fue reportado que los actores que Warner Bros estaba considerando para el papel de Kaneda eran **Garret Hedlund**, **Michael Fassbender**, **Justin Timberlake**, **Joaquin Phoenix**, **Chris Pine** y **James Franco**, mientras que la lista para el papel de Tetsuo incluía a actores como **Robert Pattinson**, **Andrew Garfield** y **James McAvoy**, ninguno de ellos adolescente o japonés, todas las redes sociales del mundo explotaron.

Así como ocurrió cuando se anunció que ninguno de los personajes de *Avatar: El último maestro del aire*, sería asiático como sus contrapartes animadas, por lo que se ha iniciado una protesta a nivel mundial para exigir que la historia de Katsuhiro Otomo no sea "blanqueada". Al momento de escribir estas líneas, la protesta es dirigida por **George Sakai**, prominente actor asiático famoso tanto por su actuación en **Star Trek** original, como por su activismo social.

¿Esto es el fin de *Akira* como proyecto? No podemos decirlo con certeza. Lo que sí podemos asegurar es que si la película continúa, y la protesta funciona, bien podría ser que *Akira* logre una nueva marca histórica en el cine, pero sólo el tiempo lo dirá.



¿EXACTAMENTE QUÉ RAYOS ES EL ANIME "SLICE OF LIFE"?



ESTOS ANIME TRATAN DE REPRESENTAR LA VIDA COTIDIANA DE LA GENTE COMÚN, A VECES, PERO RARA VEZ, CON ELEMENTOS DE CIENCIA FICCIÓN O FANTASÍA MEZCLADOS EN EL TEMA.

mo, que viene de vivir en el campo. Yuta y Shinobu se enamoran de ella inmediatamente. Ambos muchachos son torpes en sus formas de mostrar su afecto, sin embargo, esto conduce a un triángulo amoroso muy delicado. Takumi también se encuentra con el amor, esta vez con una mujer mayor, mientras que otra estudiante, Ayumi, a su vez está enamorada de él. Este triángulo amoroso en realidad recibe la mayor atención al principio, haciendo hincapié en la desesperanza de los sentimientos de ambas personas que no son correspondidos y abarca gran parte del drama en la primera serie.



FruitsBasket creada por **Natsuki Takaya** se estrenó en TV en 2001; este es un raro ejemplo de un anime con elementos sobrenaturales que se ajusta a esta categoría. Realmente la famosa maldición de los Sohma no hace mayor aparición que cuando se presentan ante Tohru, y un poco más en el caso de Kyo con su doble maldición de ser un gato y monstruo al mismo tiempo. Pero en realidad, los Sohma y Tohru buscan integrar sus vidas en una sociedad que crítica, y temen mostrarse tal cual son. Toda la trama gira en torno a situaciones cotidianas como los festivales de la escuela, trabajos de medio tiempo, lidiar con compañeros y familiares. Además en *FruitsBasket* con todas las diferentes personalidades y los diferentes signos del zodíaco, siempre hay algún personaje con quien identificarse.

Dentro de la temática escolar, hay una amplia selección de anime que representa muy bien lo que es el "slice of life": desde *K-ON* hasta *Haruhi Suzumiya*, pasando por *Ichigo Mashimaro*, todas estás series comparten elementos similares. Las situaciones se dan en la escuela, y básicamente tratan de la vida de los personajes como alumnos, además que la mayor parte de las aventuras suceden ya sea dentro del plantel o relacionadas con actividades escolares. Sin embargo, hay un par que a mi gusto son de las mejores.

Lucky Star del 2007, creado por **Kagami Yoshimizu**; es un anime con cuatro niñas de escuela secundaria. El enfoque principal es Konata Izumi, cuyo conocimiento de la cultura pop japonesa es realmente asombroso. Partiendo de un gran número de referencias otaku, *Lucky Star* es más o menos un show acerca de nada en particular. Destaca por ser el mayor ejemplo del estilo puni plush y su base de fans es bastante excéntrica.

GTO, El Gran Maestro Onizuka, de 1999, creada por **Tohru Fujisawa**, es simplemente fenomenal. No puedes pedir un anime más apegado al día a día en las escuelas actuales. La escuela en GTO es considerada muy prestigiosa, pero internamente muchos problemas se están acumulando, como la delincuencia, el bullying, problemas entre alumnos, guerras de género y violencia incluso hacia los profesores.

Eikichi Onizuka solía estar en una pandilla, ir en moto y golpear a la gente. Pero como muchos no puede mantener un trabajo, y está tan quebrado que ni siquiera sabe quién sale en el billete de 10.000 yenes. Onizuka comienza su carrera como profesor en formación esperando que él tendrá una clase con chicas atractivas, y dulces en la escuela secundaria. Cuando él es asignado al problemático "salón 0", un grupo de delincuentes y chantajistas, sólo su amor duro es capaz de ganarse el respeto de esos rufianes.

DENTRO DE LA TEMÁTICA ESCOLAR, HAY UNA AMPLIA SELECCIÓN DE ANIME QUE REPRESENTA MUY BIEN LO QUE ES EL "SLICE OF LIFE": DESDE *K-ON* HASTA *HARUHI SUZUMIYA* PASANDO POR *ICHIGO MASHIMARO*, TODAS ESTÁS SERIES COMPARTEN ELEMENTOS SIMILARES

GTO revela algo que todos sabemos pero muchos prefieren ignorar, que los maestros tienen sentimientos que no son diferentes a los tuyos, y los estudiantes no son sólo niños, ambos merecen respeto.

Entonces, resumiendo, cuando un anime, o un manga para el caso, refleja más la vida cotidiana, lo podemos etiquetar como "slice of life" ¿ya les quedó claro, mocozuelos?

Si alguna vez piensan que su vida diaria es aburrida, simplemente traten de verla con otros ojos. Tal vez es realmente muy divertida.

¡Nos leemos pronto!



DEADMAN WONDERLAND
HACIENDO DE LA MATANZA UN CARNAVAL

[illegible]

G[illegible] un acto publicitado en los medios a todas luces, concluyó con una trifulca a pesar de la severa pena sobre el chico. Los padres de 29 niños, todos ellos muertos cruelmente durante una masacre en el salón de clases, no han resistido un minuto más un particular descaro, a pesar de toda prueba condenatoria, Ganta no deja de insis-[illegible] ven con sus propias manos antes de que la ley lo haga.

Ganta, por supuesto, no puede [illegible], junto a sus amigos Kazuya y Mimi planeaban un especial paseo escolar en el misterioso parque de atracciones construido sobre la vieja Tokio. Hora, el padre de su mejor amigo Mimi, descarga la ira y el [illegible] Para terminar de hundirlo, puede mirarse a sí mismo fanfarroneando alrededor de la sangre derramada. Y no, nada de esto es una ilusión.

> ¿FANSERVICE? LO HAY. BIEN LOGRADO Y BIEN COLOCADO. SÓLO MIRA A MAKINA, LA SEÑORITA ES PODEROSA, MORTAL Y BROMEA SOBRE EL TAMAÑO DE SU BUSTO

Mucho menos, al parecer, el misterioso hombre con capa roja, quien desde la ventana aniquiló a todos los estudiantes en el aula frente a Igarashi.

Parece una conspiración, o al menos eso dejan ver los gestos y la displicencia en el rostro de Tamaki, su abogado. Mientras tanto, Ganta debe esperar su ejecución en una prisión de novedad: Deadman Wonderland. En dicha prisión, los reos son quienes entretienen, muchas veces poniendo en riesgo sus vidas, al respetable [illegible] encargada (junto a sus enormes atributos físicos) de impartir el orden. Para ello no importa si debe ejecutar a un convicto en el acto. Pero por supuesto, aún no es todo el castigo que el presunto culpable (irónicamente) debe soportar.

Por motivos bastante oscuros alguien quiere ver a nuestro protagonista sufrir. Y tiene todo para lograrlo. Sin embargo, Ganta halla en su camino la invaluable ayuda de Shiro, una tierna niña cuyo pasado y, sobre todo, su presencia, son un misterio. Ella, sin embargo, está dispuesta a demostrar a nuestro joven preso lo entrañable y duradera que ha sido su amistad. Por supuesto, el muchacho no recuerda haberla visto jamás, lo cual enfada a nuestra dulce nena albina. Junto con ella, un implacable poder que ha surgido de sus entrañas también está listo para defender su inocencia y vengar a sus [illegible]

Bienvenidos a un juego donde el poder es un veneno que se bebe despacio. Donde la muerte acecha cada minuto por la espalda. Y sobre todo, las alusiones a cualquier película donde haya matanza están a la orden del día.

En un principio hay que dejar claro algo: esta serie no tiene nada que ver con la oleada zombie en boga durante los últimos meses. El término del "Hombre muerto" en el título aplica exclusivamen-



LA ANIMACIÓN ES MEDIANAMENTE BUENA. SÍ HAY FALLAS EN EL COLOR, Y TAMBIÉN EN LA FLUIDEZ DE CIERTOS MOVIMIENTOS. PERO AL MOMENTO DE PONER EMPEÑO EN LAS SECUENCIAS DE ACCIÓN, NO HAY MUCHO POR RECLAMAR

te a todos los presos en el parque de diversiones, quienes esperan la muerte como último destino y, mientras tanto, sólo les queda caminar. Por supuesto, el arte y la parafernalia alrededor de esta producción facilita una confusión nada sorpresiva.

Tenemos aquí una serie que ha aprovechado cuanto ha querido la influencia de cuanta obra se ha podido. Por ejemplo, tenemos a un muchacho quien, contra su voluntad, es enviado por la ley a sobrevivir en un territorio extraño bajo ciertas reglas. Incluso, para concretar el guiño, se han tomado la molestia de incluir un collarín localizador-asesino al mero estilo de *Battle Royale*.

Hay una er[illegible] tud de los juegos mortales con los aparecidos en cintas [illegible] *Man* de **Schwa[illegible]** *Rollerball*. La escena d[illegible] de diversiones como escena[illegible] servido para las película[illegible] rror desde el principio de los tiempos, incluso hay un episodio de *Los Simpson* que juega con dicha premisa. Y para colmo, los poderes ocultos en el corazón de Ganta parecen sacados de *Speed Grapher* o incluso, *Akira*.

Si bien una buena parte del material no es original, al menos el argumento donde se presenta la mixtura está bien armado. En principio, los minutos iniciales son una genialidad única en su tipo, presentando con una amplia dosis de suspenso bien llevado lo que, sabíamos todos, iba a terminar mal. Puede sentirse el dolor y la agonía de Ganta al ver cómo el mundo se le venía abajo. Los giros en el caso y hasta la presencia del hombre de rojo han puesto en un lugar correcto la tensión inicial. Sin embargo, no todo el potencial de la serie se ha quedado en el primer capítulo.

En general las sorpresas están garantizadas. Los giros de tuerca respecto a personajes como Shiro, así como los misterios detrás del hombre escondido bajo la capa roja son realmente brutales. Un paso más hacia la verdad de lo ocurrido es un paso más hacia la locura y vaya que el protagonista nos lo deja saber. Nos lo hace sentir. También, mediante los diversos enfrentamientos y juegos mortales a los que todo residente debe someterse para ganar su sobrevivencia, son una bomba de adrenalina. Secuencias atestadas de toda la sangre posible, pero no por ello permitiendo que se deje de lado el enorme suspenso que la trama logra construir.

VIOLENTOS RÍOS CARMÍN

Si todo el suspenso no te parece suficiente, entonces la serie tiene otra opción para ti. ¿Fanservice? Lo hay. Bien logrado y bien colocado. Sólo mira a Makina, la señorita es poderosa, mortal y bromea sobre el tamaño de su busto. O puedes quedarte con la inocente e infantil dulzura de Shiro. Cierto, no hay levantamientos de falda indiscretos, o escenas de alto nivel picante en el panorama. Más ello no significa la ausencia total de alguno que otro homenaje al fan en la pantalla, mediante exhibiciones plenas de la belleza que toda chica a cuadro posee. La ventaja, como puede verse, es que no interrumpe por nada lo trepidante de las secuencias.

La animación es medianamente buena. Sí hay fallas en el color, y también en la fluidez de ciertos movimientos. Pero al momento de poner empeño en las secuencias de acción, no hay mucho por reclamar. Sobre todo al momento donde Ganta libera su fuerza oculta, podemos notar cómo el correcto uso de las herramientas digitales para el color y el diseño han bastado para una espectacular factura de los cuadros. Incluso, aunque el diseño de los personajes no es muy simpáti[illegible] gamos (con excepció[illegible] varios personajes [illegible] cuidado con sus gesticul[illegible] sorprendente. Básicamente [illegible] la razón por la cual los momento[illegible] de tensión se vuelven tan delirantes, pues los protagonistas transmiten toda su energía emoci[illegible] al televidente.

No es cuestión de engañar, no es una serie perfecta. Sus fallos los tiene, sobre todo al momento de justificar el porqué la conspiración existe, entre otros detalles. Hay muchos cabos sueltos, pero la hechura del argumento oculta los puntos débiles más profundos en una serie, además, poco original. Claro, la sangre y la violencia más que explícita no van para cualquiera. Pero al menos, quien guste dar oportunidad a esta producción no quedará muy defraudado. Al menos reconforta saber que la sangre en pantalla no es de uno, sino de algún desafortunado preso en esa cárcel que, hace 10 años, era el Tokio que se conoci[illegible] en el 2011.

FICHA TÉCNICA

[illegible]

CALIFICACIONES

[illegible]

BLUE EXORCIST

CUANDO LOS HIJOS SE REBELAN CON CAUSA

Por Adalisa Zárate

Rin Okumura vive en un mundo bastante caótico. La dimensión Assiah es la dimensión donde viven los humanos, y donde vive Rin. Pero existe otra dimensión paralela: la dimensión Gehenna, donde viven los demonios que causan muchos problemas, ya que si bien son completamente separadas, los demonios de Gehenna pueden tranquilamente poseer a los habitantes de Assiah. Satán, el líder de los demonios, busca dominar Assiah, sin embargo se ve imposibilitado porque su poder es tan fuerte que destruye cualquier cuerpo humano en segundos.

Rin vive en una iglesia, junto con su hermano Yuuki bajo el cuidado de Shiro Fujimoto, un cura que además es considerado uno de los exorcistas más poderosos del mundo, y uno de los pocos capaces de soportar el ser poseído por Satán, aunque por años Fujimoto se ha mantenido libre de posesión ayudando a la Iglesia de la Cruz Verdadera. Rin es medianamente inútil, sin ser capaz de mantener un empleo más de dos días, cosa que tiene preocupados a todos en la abadía, mientras que Yuuki es considerado prácticamente un santo. Para acabar de arreglar la situación familiar, Rin definitivamente no cree en los demonios, por lo que piensa que el trabajo de su padre adoptivo es una pérdida de tiempo.

Pero si bien Rin siempre ha pensado que tiene una vida completamente normal, la verdad es que hay algo más extraño en su forma de ser. La primera es que sí, siempre parece poder arreglar todo con violencia a pesar de tener un excelente corazón. La segunda es que tiene una fuerza impresionante que no puede ser humana, y que cuando se enoja las cosas alrededor parecen explotar.

Un día, cuando acababa de lograr conseguir un trabajo decente, al intentar ayudar a una niña, cree ver aparecer de la nada a un demonio, cosa que le hace perder su trabajo y, encima de todo, hacer parecer que es un salvaje incapaz de controlar su temperamento. Afortunadamente, la niña a la que salvó viene a agradecerle el trabajo, y finalmente lo hace confesar que lo que pasó fue que vio a un fantasma, o demonio, que es quien la está molestando. Eso no hace mucho para ayudar a la chica, porque sus padres siguen sin creerle.

Al día siguiente, cuando es atacado por un grupo de bravucones tiene su primer encuentro con



un humano poseído por un demonio, cosa que hace que su cuerpo se cubra en flamas azules para salvarse del demonio, un hombre llamado Astaroth.

Astaroth le revela un secreto que Rin no sabía: En realidad Rin es hijo de Satán y una mujer humana, creado por los demonios para hacer un cuerpo lo suficientemente fuerte para poder dominar Assiah. Antes de que algo más pueda pasar, el padre Fujimoto lo salva y le explica la verdad entre Assiah y Gehenna, además de su destino, cosa que hace que Rin se de cuenta de que su única esperanza para no caer en manos de los demonios es huir. Y entonces, cuando las cosas no podían ponerse peor para Rin, Satán finalmente logra poseer al padre Fujimoto

UNA VOCACIÓN DIFERENTE

Ao no Exorcist es el trabajo de **Kazue Kato**, quien apenas está comenzando a hacer su nombre para el público internacional. El manga comenzó hace poco, considerando su popularidad, ya que apareció en la revista *Jump Square* de Shueisha en su número de abril del 2009.

Dado que entre su competencia se encuentran historias como *Claymore, D. Gray Man, Kurenai, Rosario to Vampire Season II, Shiki* y *Shin Prince of Tennis*, uno realmente puede ver que tuvo una fuerte aceptación del público para ser elegida para su animación, que fue anunciada en noviembre del año pasado, cuando *Ao no Exorcist* tenía menos de 20 episodios publicados, y por tanto, podemos suponer que la historia apenas está siendo planteada.

La producción del anime corre a cargo de A-1 Pictures, quienes han creado bastantes historias muy populares como *Kuroshitsuji* y *Fractale*, una de las series más populares con la crítica el año pasado.

Justamente por lo corto del manga al momento de iniciar producción, el director **Tensai Okamura** ha tenido tiempo para poder trabajar con el ritmo de la historia, aunque en un principio puede parecer algo lenta. Aun sí es tradicional que el primer secreto de la serie no se revele sino hasta el final del segundo episodio, uno no puede evitar preguntarse por qué es necesario esperar hasta el segundo episodio para ver a Satán, y hasta el tercero para que Rin descubra la verdad sobre su hermano gemelo dentro de la Academia de la Cruz Verdadera. Por otro lado, es justamente ese ritmo lo que permite que uno se encariñe más con los personajes, así que bien podría pensarse que es un cambio equivalente.

Sin embargo, aunque la producción estaba lista para el 10 de abril de este año, el terremoto Toho hizo que ésta se tuviera que atrasar una semana, afectando así también su estreno en Norteamérica, donde se puede ver gracias a la tecnología de simulcast, en Hulu y Crunchy Roll.

Si bien la serie no tiene una premisa increíblemente original, ya que la idea de un híbrido hijo del villano principal de la historia que se dedica a luchar en contra de su padre ha sido hecha en múltiples ocasiones, desde películas hasta videojuegos, donde tenemos personajes como Dante. Justamente por eso, es necesario que los personajes de *Ao no Exorcist* sean más memorables que sus competidores.

Rin, por ejemplo, no es el usual personaje de poco temperamento que busca solucionar todo con los puños a pesar de que sí, usualmente termina los conflictos a golpes. El hecho de que su padre adoptivo fuera un cura bastante decente como persona y como sacerdote, ayuda bastante a que Rin tenga una fuerte obligación moral para salvar la vida de los seres humanos a pesar de ser un demonio, y que en realidad busca destruir al mal, no por otra cosa sino por la memoria del hombre al que realmente considera su padre, Fujimoto. Por su cuenta, Yukio, el hermano menor, no cae en la categoría de "víctima a ser rescatada" que la mayoría de los parientes humanos de nuestros héroes híbridos habitan, ni tampoco en su lado opuesto "enviado de los enemigos para acabar con el protagonista", sino que en un cambio verdaderamente radical está dedicado a defender a su hermano mayor y lo ha hecho desde que tenía tan sólo siete años.

En resumen, es una serie interesante de esta temporada, especialmente para los fanáticos de lo sobrenatural y la intriga, pero sólo el tiempo dirá si realmente puede volverse uno de los éxitos del año.

EL MANGA COMENZÓ HACE BASTANTE POCO, CONSIDERANDO SU POPULARIDAD, YA QUE APARECIÓ EN LA REVISTA JUMP SQUARE DE SHUEISHA EN SU NÚMERO DE ABRIL DEL 2009

SHONEN +15

FICHA TÉCNICA

Título: Ao no Exorcist (Blue Exorcist)
Director: Tensai Okamura
Guión: Ryota Yamaguchi
Diseño de personajes: Keigo Sasaki
Creador original: Kazue Kato

CALIFICACIONES

Promedio: 8



EL BRINCO A LA FAMA DE CLAMP





SLOW STEP

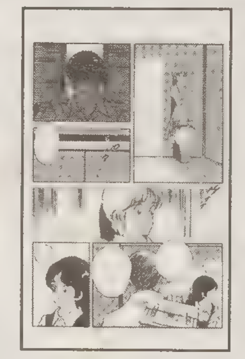
Un manga de softball... lleno de box

Por Adalisa Zárate

Minatsu Nakazato es una pitcher prodigiosa de softball, que adora el juego con toda su alma. Pero su vida está complicada por cuatro razones espantosas: Shu Akiba, su vecino, que intenta por todos los medios posibles conquistarla; el campeón de boxeo juvenil Naoto Kadomatsu, que asegura estar enamorado de ella justamente cuando la vio por primera vez mientras escapaba de unos gangster que querían golpearla; su coach, Kango Yamazakura, que a pesar de ser bastante mayor que ella también la ama con locura; y su mangaka, que se niega a hacer la historia sobre el equipo de softball e insiste en meter escenas de boxeo con los rivales por su amor.

Y sí, eso último no es broma, ya que en ocasiones la vemos hablar con el alter ego ficticio de su mangaka intentando convencerlo de regresar al deporte, a veces hasta golpeándolo con bats y bolas de béisbol, dándole a este romance una muy curiosa forma de romper la cuarta pared.

Para Minatsu, eso significa que su vida está llena de cosas medianamente molestas. No sólo sus partidos se ven interrumpidos por las escenas de boxeo, y eso incluso empeora cuando su coach también es obligado por el director "Hitler" a ser el coach del equipo masculino de box, sino que además constantemente ve a Kadomatsu declarándole su amor a chicas, asegurándole que se enamoró en el momento en que las vio por primera vez, tan sólo para ignorarlas en el momento en el que aceptan salir con él, y como siempre está hablando con Kadomatsu, eso hace que Shu se ponga celoso. Y si eso fuera poco, la líder de la pandilla local, Ayako Sawamura, la está siguiendo porque está enamorada del entrenador Yamazakura.

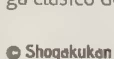


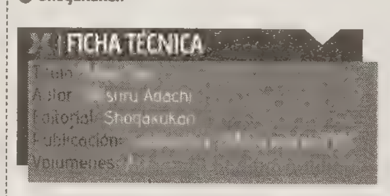
¿Suena complicado? Pues agárrense porque sólo es el principio.

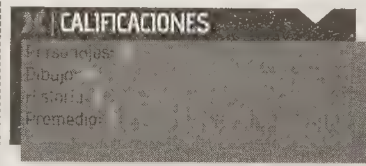
Y es que **Mitsuru Adachi** es uno de esos mangakas que desafían una clasificación convencional. Si bien todos sus trabajos han sido alrededor de un deporte -específicamente boxeo, béisbol y softball, sus deportes favoritos- y es un hombre, muchos de sus mangas podrían ser considerados shojo, ya que cada uno de ellos es una historia de romance con un triángulo amoroso, usualmente entre dos amigos -o hermanos- por la misma chica. De esta manera, se contradice esa idea de que sólo las mujeres dibujan shojo. Y de hecho, justamente *Slow Step* fue serializada en la revista *Ciao*, comenzando en septiembre de 1986.

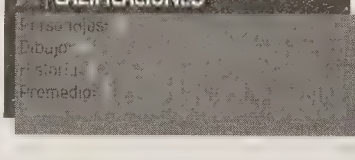
Como todas las historias de Adachi, el triángulo amoroso se establece desde el principio, pero eso no significa que las cosas se puedan ver claramente o que el final sea predecible, al contrario, es lo que le permite al mangaka comenzar a crear más y más, estableciendo a sus personajes como seres humanos, y no sólo como los protagonistas de una historia.

Si bien el estilo de Adachi está muy lejos de la estilización de moda en estos días, eso no le quita su encanto. No tiene fanservice, no tiene pantyshots y se dedica exclusivamente a contar la historia con tanto detalle que incluso es posible tener secuencias completas sin ningún diálogo, que hacen que este manga sea un buen tesoro para aquellos que gustan de manga clásico deportivo.


© Shogakukan









TONARI NO ATASHI

Por Mónica Uribe

Una de las características que más llaman la atención de este anime es su estilo completamente clásico, que nos hace pensar en lo que **Shio Satō** dibujaría hoy en día.

El trazo es fuerte y conservador, mientras que el rasgo más predominante son los ojos que son ultra expresivos y ocupan casi la mitad de la cara; el segundo elemento vintage son los diseños de ropa, que corresponden a las escuelas más antiguas de Japón, lo que complementa su look clásico.

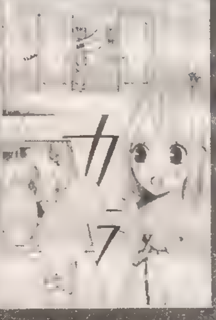


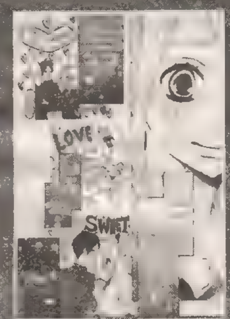
La autora es **Atsuko Namba** y el manga es publicados por Kodansha desde 2008, compilando cinco volúmenes hasta el momento y se trata de un shoujo que retrata la vida misma.

La historia comienza en un edificio, con dos departamentos contiguos, en uno vive Nina junto a su familia y en el otro Kyosuke y sus muchos hermanos. Nina se esfuerza para hacerle una felicitación original a Kyosuke, ya que acaba de entrar a la preparatoria, aunque casi se cae por el balcón y es salvada por él. Rápidamente nos adentramos en la historia: Nina siempre ha tenido un crush con Kyosuke, al grado que planea asistir a su misma escuela para que siempre caminen juntos; la soñadora Nina ya está planeando donde será la boda cuando se encuentran con una conocida de Kyosuke, una intrigante y hermosa chica llamada Yuiko quien va en su misma escuela. Y súbitamente, la distancia entre ella, estudiante de secundaria y el se vuelve más profunda, porque hasta su camino para ir a la escuela se bifurca un poco y sus caminos se deben separar. Nina se queda un poco triste ya que no se imaginaba que él se iba a acostumbrar tan pronto al cambio. Para su fortuna no todo es tan miserable, ya que el campo de deportes de la escuela de Kyosuke queda junto al salón de ella, lo que le hace seguir soñando despierta con que él le pida que sea su chica.

Al terminar las clases Nina lo espera para que vayan juntos a casa, y está decidida a que él se le declare, pero sus mejores intentos de romance se terminan con la llegada de Yuiko, quien se lo lleva para una practica de béisbol (ya que ella es la directora del equipo al cual pertenece Kyosuke) y Nina se queda sola. En la tarde, al regresar a la casa, se encuentra con que Kyosuke le ha escrito una disculpa en el pizarrón donde ella escribió la felicitación y se encuentra con éste, y tal parece que sus dificultades apenas comienzan; Kyosuke tiene que llegar mucho más temprano en la mañana para tener prácticas de béisbol y ya no podrá acompañarla. A decir verdad, casi todo su tiempo libre lo ocupará en el béisbol y ya no se verán tan seguido. Así que Nina trata de convencerlo de que le deje mensajes en la pizarra y hasta lo intenta sobornar ofreciéndole prepararle su lunch, así que él opta por dejarle un vago mensaje al estilo "algo frito", "algo hervido", etcétera.

LA AUTORA ES **ATSUKO NAMBA** Y EL MANGA ES PUBLICADOS POR KODANSHA DESDE 2008, COMPILANDO CINCO VOLÚMENES HASTA EL MOMENTO





Desafortunadamente Kyosuke ya entró a otro nivel, ya lo ve menos, ya tiene otras ocupaciones y cuando está en casa, por lo general está en reuniones con sus compañeros de equipo de béisbol, entre los cuales está Yuiko, quien se comporta de lo más linda con ella, tratándola como a una niña super kawaii y casi nombrándola mascota del equipo. En esas condiciones Nina ni excusa tiene para odiar a su nueva rival.

Y en verdad Yuiko se convierte en una rival, ya que ésta descubre la forma de ser de Kyosuke, quien es un chico considerado y educado, además de atractivo y le roba su primer beso. Un evento del cual la pobre Nina es testigo y con eso queda formalmente inaugurado nuestro triángulo amoroso.

A partir de enton[illegible] inician los eventos propios de un romance juvenil: depresión, intentar conquistar al chico, confusión y todos esos interesantes matices; mientras que las dos chicas compiten con todo y con todas las de la ley, justo como la vida misma. Si les gustan los shoujos tan reales como la vida misma, *Tonari no Atashi* es una gran opción.

DEAR MY GIRLS

DULZURA Al estilo coreano

Por Ernesto Olicón

CALIFICACIONES

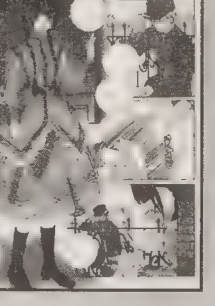
En un mundo que puede confundirse fácilmente entre la Bretaña victoriana y los Estados Unidos en Guerra Civil, los March son una familia distinguida en su sociedad. Sus recursos les permiten un nivel de vida acomodado, y no sufrir las privaciones que a muchas personas los marcó en la época. Pero fuera del dinero, lo que más distingue a los March es la belleza y talento de sus hijas.

La familia es extensa, pero el linaje se desenvolvió con puras damitas: Meg, Jo, Amy y Beth. Casi todas ellas, además de hermosas, talentosas e inteligentes. Y el prefijo "casi" viene como anillo al dedo para Beth. Es tan linda como sus hermanas, pero es bastante distraída, descuidada y, además, no parece poseer ningún talento. Si eso no fuera suficiente, ahora le toca compartir escuela con su familia. Sería genial si no fuera porque así sus desventajas se hacen más evidentes. Para colmo, como suele pasar en cada colegio, siempre hay una piedra en el zapato. Y es aquí donde aparece Adrian, un jovencito que está dispuesto a hacerle la vida de cuadritos sin razón aparente. Sin embargo, no está del todo sola. No sólo por sus hermanas, sino por Laurie, un amigo de la familia que siempre está apoyando en esta dura etapa. Sí, al parecer hace 200 años era difícil ser adolescente.

PEQUEÑAS DAMAS, GRANDES HISTORIAS

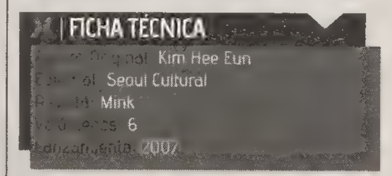
Estamos ante un manwha. Y no, no es lo mismo que el manga japonés. Hay que ser honestos, el arte coreano con el tiempo ha buscado forjar su propio estilo, su propia marca. Y al menos en esta obra hallamos ese rompimiento con las tesituras niponas tradicionales en los dos componentes principales de toda historieta: el guión y el arte. Cada una buscando expresar, mediante el trabajo de **Kim Hee Eun**, una mirada muy distinta de lo que cocina la industria justo cruzando el mar de Japón.

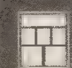
En el argumento tenemos una historia con los elementos clásicos con los que se busca atraer la atención del joven público femenino: un relato donde el romance derrama miel y ternura por todas las páginas. Es raro encontrar una comedia que combine correctamente su humor con los toques de romance sin caer en jugarretas bobas. Pero al ser esta una historia bastante alejada de las ataduras comerciales que imperan en Japón, es posible notar la dedicación que se le ha puesto a que los ritmos entre risas y drama se equilibren. Y no es para menos, ya que de uno u otro modo están adaptando *Mujercitas* de **Louise May Alcott**.

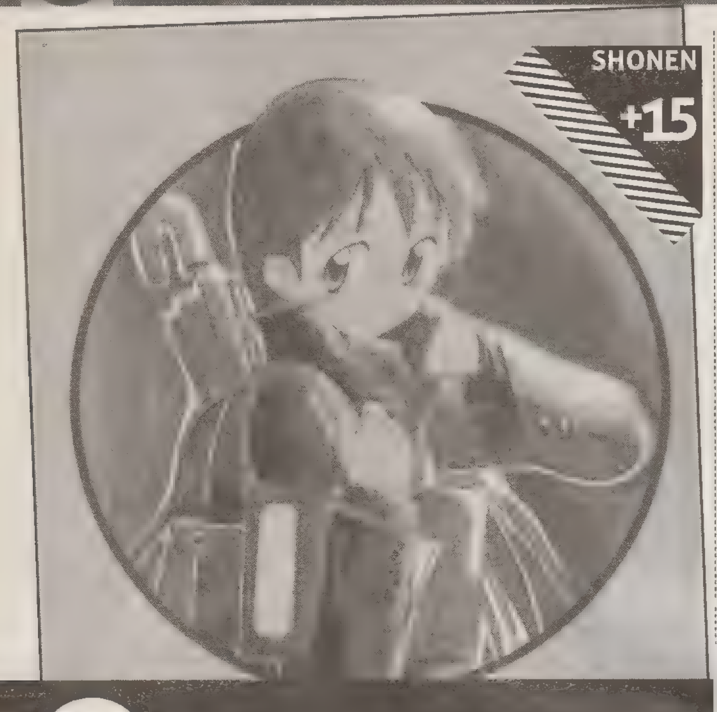


El dibujo es estilizado como suele ocurrir en las historias para niñas. Podría pasar incluso como una imitación del estilo de **CLAMP** y similares. Sin embargo, la diferencia que puede hallarse no sólo en esta autora, sino en el estilo de casi toda la historieta coreana, es una mayor suavidad en el trazo. Las gesticulaciones de los personajes y su movimiento en cada viñeta no son tan rígidos como suele pasar con el shoujo nipón, haciendo incluso más tierna la apariencia de sus protagonistas.

En general, si decides darle una oportunidad verás que puede irse mucho más allá de lo convencional. Y no es dicha afirmación exclusivamente sobre la nacionalidad de un autor. Hay buena comedia romántica fuera de los clichés tsunderes y buen romance cómico más allá del sufrimiento eterno por una pareja. Es una historia divertida, con una historia redonda pero que a veces pierde mucho de su sentido al enredar de más las relaciones entre los personajes. Pero, como era de esperarse en la aristocracia de la época que quiere retratar con ciertas licencias, mejor que sobre y no que falte.







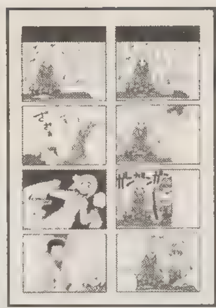
SKETCHBOOK
BOCETANDO UNA VIDA

Por Gaby Maya

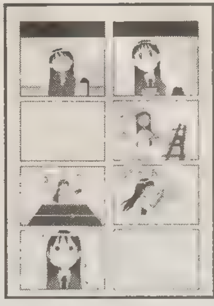
Sora Kajiwara es una chica tímida y algo asustadiza que busca entrar en alguno de los clubs de su escuela. No le agrada la idea de que sean estrictos, o que signifiquen poner demasiado esfuerzo, ella prefiere evitar la fatiga. Imaginando cuál le conviene repasa mentalmente varios, como el club de música, el de tenis de mesa y los diversos clubs culturales. Pero, por un lado, tiene pocas habilidades atléticas, así que el tenis de mesa es tachado de la lista, el tocar un instrumento de viento la podría sofocar, así que también lo elimina de su lista. Finalmente decide probar con el club de arte de su escuela, pues al final de cuentas le gusta dibujar, y siempre carga consigo una libreta de dibujo (un sketchbook) que de cierta forma le sirve como un substituto de una cámara.

Sora vive la vida a su propio ritmo, a veces pareciera que nada le interesa mucho; es muy callada, al grado que el lector sospecha que no sabe hablar, pero no es así. Sora es muy observadora. Le gusta observar los pequeños detalles en su día a día, y constantemente queda asombrada por las cosas simples. Le encantan los gatos y conoce a varios gatos callejeros por su ciudad, hasta les ha puesto nombres. También es fanática del té, al grado que siempre trae cargando su termo con té listo para beber, y claro está, le encanta dibujar. El club de arte sin embargo, es un verdadero manicomio. ¡El lugar perfecto para la excéntrica Sora!









ESCRITO E ILUSTRADO POR **KOBAKO TOTAN**, FUE PUBLICADO EN ABRIL DE 2002 EN LA REVISTA *COMIC BLADE*, LOS DISTINTOS CAPÍTULOS ESTÁN RECOPILADOS Y PUBLICADOS POR *MAG GARDEN*.

Sketch Book es un manga shonen ilustrado en forma de 4Koma, es decir tiras de cuatro paneles. En cada tira narra un acontecimiento de la vida diaria de Sora y sus compañeros de clase y amigos del club de arte en la escuela. Básicamente es una comedia y su humor es más bien visual. Precede a *K-ON*, otro manga también formado de 4Komas por algunos años.



Escrito e ilustrado por **Kobako Totan**, fue publicado en abril de 2002 en la revista *Comic Blade*, los distintos capítulos están recopilados y publicados por *Mag Garden*. Algunos capítulos han sido publicados en la revista *Comic Blade Masamune*. Una adaptación al anime, bajo el título *Sketchbook, full color's*, salió al aire en Japón entre el 2 de octubre y 25 de diciembre de 2007, con apenas 13 episodios.

El arte de Kobako-sensei es más bien simplista. No dibuja casi nunca fondos, y para los personajes usa líneas sencillas con poco detalle. Si bien las bromas y parodias son un poco obvias, su carácter lineal hace que sean fáciles de comprender y apreciar.

El reparto está lleno de personajes tan excéntricos como encantadores como Hazuki, que es tan agarrada que prefiere pegar un lápiz a comprar uno nuevo; o la profesora del club Hiyori Kasugano, quien juega a la pelota en el salón de arte y tiene a una gallina mascota llamada PI-chan; están el dúo Suzukaze Combo, el par de bufones del salón que usan cualquier excusa para montar una comedia; y hay muchos más personajes a cual más loco.



Sora y sus amigos se comportan de la manera que yo creo que los chavos en secundaria y preparatoria deben actuar con el espíritu de la infancia mezclado con la curiosidad y la creatividad de la adolescencia.

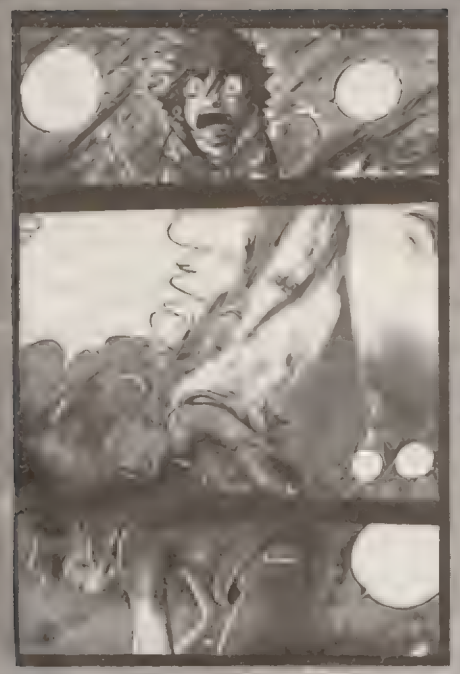
Tómate un momento, y siéntate a leer este manga que te hará reír, pero también hará que aprecies tu entorno con nuevos ojos.

FICHA TÉCNICA

Argumento: Totan Kobako
Arte: Totan Kobako
Editorial: Mag Garden
Volúmenes: 7 volúmenes y continúa

CALIFICACIONES

Historia:
Dibujo:
Personajes:
Promedio:

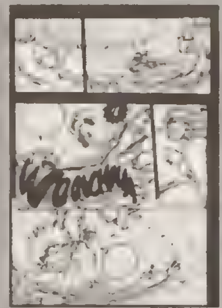




DREAMLAND
UN MUNDO IRREAL

Por Jareth Levrack

Sin duda, las diversas propuestas de los mangakas japoneses han influenciado a gran cantidad de artistas alrededor del mundo. El francés **Reno Lemaire** no es la excepción, quien a los 26 años dio sus primeros pasos en la historieta llamada *Bande Dessiné*. Lemaire fascinado por el estilo gráfico, las dinámicas narrativas y el formato japonés, adaptó varios rasgos del manga para crear un argumento, esta fusión es conocida como ManFra, un término bastante reciente, creado en 2005, que califica las obras de autores franceses que se apegan a las normas japonesas y rompen el modelo ya establecido del *Bande Dessiné*.





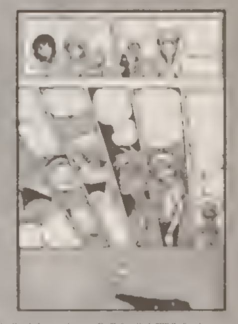
> *DREAMLAND* ES UN MUNDO DONDE TODO ES POSIBLE, ALLÍ INTERACTÚAN SOÑADORES, VIAJEROS, SEÑORES DE LAS PESADILLAS, Y LOS HABITANTES DEL LUGAR

CREANDO UN UNIVERSO

Inspirado por diseños de videojuegos de Capcom, el cómic norteamericano y algunos autores franco-belgas, Lemaire consolidó la premisa de su proyecto que propuso a la editorial Pika Édition en 2004, al año siguiente se realizó un tiraje de prueba, para dar pie a la edición formal del ManFra, apegándose al modelo del tankoubon; así en 2006 el primer ejemplar de *Dreamlad* salió a la venta, su opera prima llamó la atención de la crítica, aun cuando ya existían una veintena de títulos en dicha modalidad. Actualmente existen nueve tomos, cuyo principal rasgo en la estructura narrativa son los saltos entre diversos reinos, territorios y lugares misceláneos cuya principal constante es recordarnos otros sitios del mundo real, son bastante frecuentes las referencias del anime, series, películas y libros.

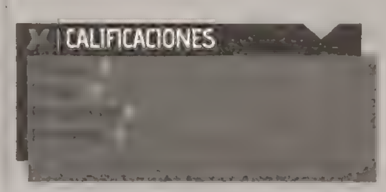
El trazo de Lemaire carece de la típica estilización nipona, los ojos no poseen esa extrema expresividad, sin embargo, conserva la triangulación del rostro cediendo un poco a la cuadratura [illegible]

SOÑANDO SER OTRO

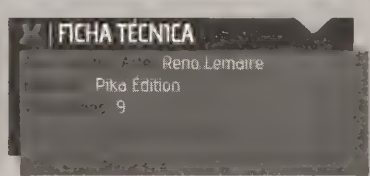


[illegible] bitantes del lugar, este sitio se conforma por Reinos, Territorios, Palacios, Ciudades y Villas, la mayoría de ellos son bastante absurdos e hilarantes, en *Dreamland* hasta el más [illegible]

Terrence es un chico muy tímido que sueña con tener una cita con la chica que desde niños le ha arrancado profundos suspiros, él perdió a su madre en un incendio cuando tenía siete años, desde entonces le teme al fuego, pero hoy con 18 años logró dominar su miedo y convertirse en un Viajero. En medio de la desesperación convirtió su debilidad en fortaleza y adquirió el poder de trasladarse a Dreamland, donde debe encontrar la Llave de los Sueños antes que sus enemigos los Señores de las Pesadillas, de lo contrario, las personas del mundo real ya no podrán soñar. Terrence se convierte en un Amo de Fuego que ignora cómo hacer una explosión digna de destruir a sus rivales, no obstante, durante sus viajes conocerá aliados y amigos, que le ayudarán a sacar lo mejor de sí en las peores circunstancias.


CALIFICACIONES

[illegible]

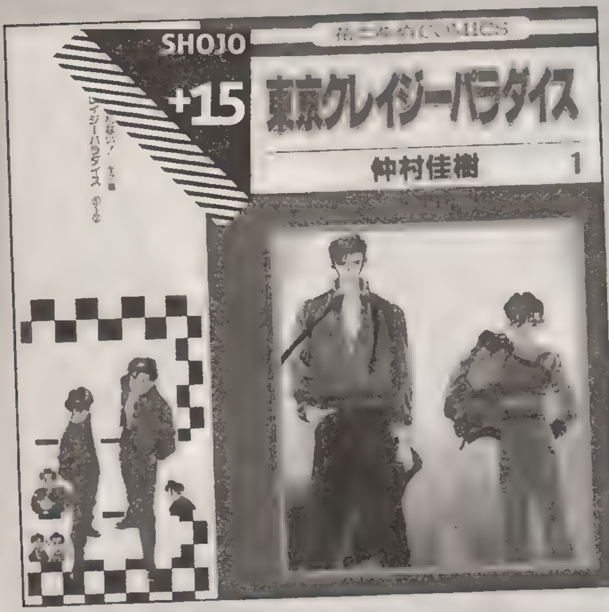

FICHA TÉCNICA

Arte: Reno Lemaire
Pika Édition
9

TOKYO CRAZY PARADISE

IDENTIDADES SECRETAS ALGO CONOCIDAS

Por Adalisa Zárate



Tsukasa Kozuki tiene una suerte terrible. Vive en Japón, en el año 2020, y el crimen es tan, pero tan alto que las mujeres no pueden salir solas a la calle sin terminar siendo victimizadas de alguna manera. Y si bien tiene tres hermanos, Toshiyuki, Shoehi y Takuma, la verdad es que no es suficiente para estar segura por lo que sus padres, un par de policías, decidieron siempre vestirla de hombre y educarla como tal, para que pudiera pasar desapercibida.

EN EL SHOJO ES MUY COMÚN ENCONTRAR PROTAGONISTAS MUJERES QUE SE VISTEN DE HOMBRES, YA QUE ES UNA TRADICIÓN BASTANTE LARGA EN EL GÉNERO QUE COMENZÓ CON *RIBBON NO KISHI* DEL MISMÍSIMO OSAMU TEZUKA.

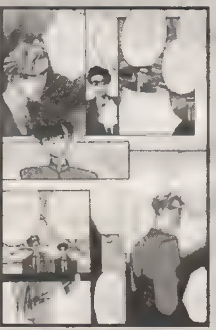
Esto le causa algunos problemas, como el no poder asistir a clases de natación por lo que lugares como albercas y ríos son honestamente peligrosos, pero en general, ha logrado mantener bien su secreto, excepto de Ryuji Shirogami, un compañero de su escuela que tuvo a bien rescatarla justamente de morir ahogada cuando eran más jóvenes. Tsukasa sólo tiene un sueño: Volverse un gran policía como su padre. Y sí, debido a su educación, ella no piensa en sí misma como mujer, ya que prefiere pensar que es "uno de los chicos".

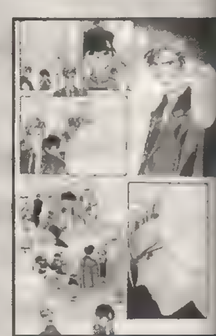
Pero esos problemas son verdaderamente pequeños, porque en realidad su vida es destrozada cuando el padre de Ryuji es asesinado. Esto es importante porque Ryuji es en realidad el heredero de la familia yakuza Kuryugumi, y la muerte de su padre es nada menos que la razón por la cual sube al poder. Los padres de Tsukasa son los encargados de la investigación, y eso los hace también caer bajo las balas de los grupos yakuza rivales, dejando a Tsukasa y a sus hermanos sin hogar.

Para alimentar a las cuatro bocas de la familia, Tsukasa decide tratar de engañar a Ryuji, convenciéndolo de que tiene información del asesinato, para que pague una fuerte comilona de todos sus hermanos. Lamentablemente para ella, Ryuji se da cuenta del engaño, y para no quedar como un tonto en su nuevo puesto como jefe yakuza, y a sabiendas de que la chica tiene bastantes habilidades marciales, le propone un trato: Él no le va a cobrar el dinero de la cuenta del restaurant -que es prácticamente una fortuna- siempre y cuando ella sea su guardaespaldas personal.











Guiada por su sentido del honor, Tsukasa acepta, lo que no sabe es que Ryuji no tiene ninguna intención de dejarla ir una vez que termine de pagar su deuda, por lo que constantemente encuentra maneras de aumentar la cantidad que ella se supone debe de pagar. Esto es porque Ryuji está completamente intrigado por la personalidad de la chica/chico, y muy a su pesar, se está enamorando de ella.

Eso no le agrada ni tantito a Tsukasa, quien no sólo se considera un chico, sino que además no tiene ninguna intención de tener una relación con un criminal, incluso si ahora esta "a su servicio".

Mientras tanto, sus hermanos también intentan ayudarla a pagar la deuda, metiéndose en problemas ya que sus trabajos son ilegales y por tanto, sólo ayudan a aumentar la deuda ante Ryuji. Encima de todo, los asesinos de sus padres siguen sueltos, por lo que la vida de los cuatro está en peligro...

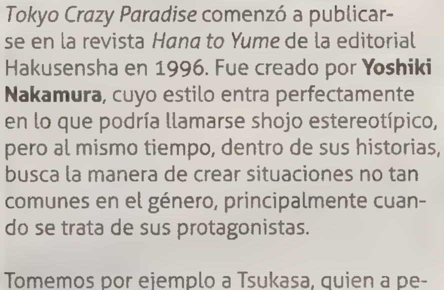
Y todo esto es un shojo.

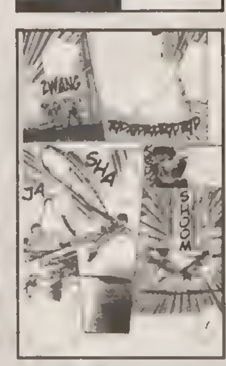
Sacrificios y balazos



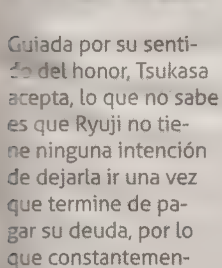


Tokyo Crazy Paradise comenzó a publicarse en la revista *Hana to Yume* de la editorial Hakusensha en 1996. Fue creado por **Yoshiki Nakamura**, cuyo estilo entra perfectamente en lo que podría llamarse shojo estereotípico, pero al mismo tiempo, dentro de sus historias, busca la manera de crear situaciones no tan comunes en el género, principalmente cuando se trata de sus protagonistas.





Tomemos por ejemplo a Tsukasa, quien a pesar de que sí parece considerarse un hombre al grado de que para ella vestirse de mujer es el equivalente a ir en "drag", tiene un gran respeto por las mujeres y considera una locura que nadie parezca preocuparse por los crímenes que ocurren constantemente en las calles de la ciudad (De ahí el "Crazy" del título de la historia). Su primera aparición es de hecho salvando a una mujer de ser ultrajada, cosa que es muy común en la ciudad. Posiblemente por eso tampoco tiene facilidad para darse cuenta cuando alguien se siente atraído a ella, lo que hace que la mayoría de los intentos de Ryuji para conquistarla sean inútiles.



OTRAS HEROÍNAS SHOJO QUE HAN USADO ROPA MASCULINA PARA LOGRAR SUS METAS INCLUYEN A LA INCOMPARABLE LADY OSCAR DE *LA ROSA DE VERSALLES*, HARUHI DE *OURAN HIGH SCHOOL HOST CLUB*, SARASA DE *BASARA*, Y POR SUPUESTO UTENA DE *SHOJO KAKUMEI UTENA*.

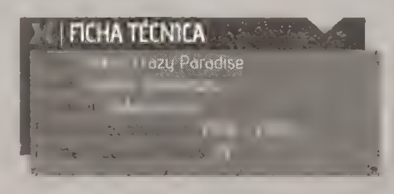
Ryuji, por su cuenta, es el jefe de la familia criminal más decente del universo: No trafican drogas, no manejan crimen organizado, no atacan mujeres, y si bien si amenazó con cortarle la cabeza a los hermanos de Tsukasa al principio de la historia, después de eso parece que está más preocupado en mantener a Tsukasa con vida que en la deuda misma. Por si eso fuera poco, donde muchos otros héroes del shojo aprovecharían el secreto de Tsukasa para chantajearla y que se quede con ellos, Ryuji no parece ni pensar en eso, manteniendo el secreto desde mucho antes de que el argumento en sí comience – ya que él se enteró cuando tenía 11 años.

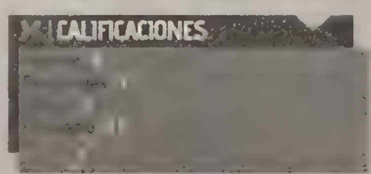
Los hermanos de Tsukasa, por su parte, a veces caen en el papel del recurso cómico, que sólo sirven para distraer de la verdadera acción, pero en momentos logran salirse de ese molde y demostrar que también se preocupan por su hermana.

A pesar de que se supone que *Tokyo Crazy Paradise* es un shojo y, por tanto, debería centrarse completamente en el romance entre Ryuji y Tsukasa, la verdad es que tiene mucho más enfoque en las familias de ambos, las familias criminales que son rivales de los Kuruyugumi, lo cual hace que sea sencillo catalogarla como una serie de acción que, casualmente, tiene un romance en su argumento.

La serie duró nada menos que 19 volúmenes, terminando en el 2002, justo el año en que Yoshiki Nakamura comenzó a trabajar en la serie que le daría fama a nivel internacional: *Skip Beat!*

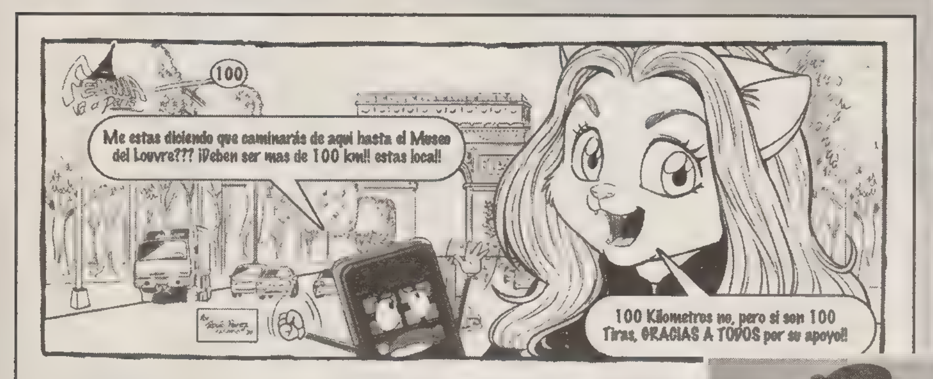
A la fecha no ha sido adaptado a anime, pero con el éxito de su predecesora, podemos pensar que aún existe la posibilidad.





VIAJANDO CON EL TALENTO DE ROCÍO "MOMO" PÉREZ

Por The Spicy Hellhound



En exclusiva para *Conexión Manga*, les traemos está entrevista con una talentosa, y además muy guapa, artista de cómic en México. Ella es "Momo", tiene un estilo de dibujo que mezcla al anime y Disney, creando un diseño muy personal. Reconocida principalmente por sus webcómic *Felinia Viaja a París*, que trata sobre las aventuras de una neko-girl visitando la famosa Ciudad Luz, y por *Polifonic Babies*, sobre las tiernas vivencias de un grupo de bebitos en su kínder. "Momo" nos ha concedido unos minutos de su ajetreada agenda para platicarnos de ella y su obra.

CM: ¡Gracias por concedernos este chance! Por favor platícanos, quién es "Momo".

RP: Pues mi nombre es Rocío del Consuelo Pérez García, mi alias artístico es "Momo", y soy licenciada en Artes Visuales, más enfocada a Diseño Gráfico pero yo me considero Ilustradora. Mi anime favorito sin lugar a dudas es *Heidi* y mi manga favorito es actualmente *Inu Baka*.



CM: ¿A cuáles artistas debes tu inspiración?
RP: Principalmente **Hayao Miyasaki**, si hablamos de un artista japonés, me gustan mucho sus películas, aunque algunas me trauman, de Francia admiro el trabajo de **Arthur de Pins**, y de los artistas americanos a **Scott Campbell** y **Frank Cho**.

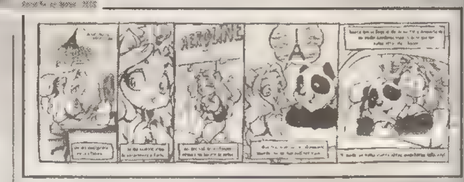
CM: ¿Cómo es el proceso creativo para tus webcómics *Felinia Viaja A París* y *Polifonic Babies*?

RP: Pues primero que nada imagino la situación, a veces es una idea espontánea o a veces, dependiendo de la ocasión o fecha, boceto algo alusivo y luego paso a digital, eso en cuanto a *Polifonic Babies*, el cual trabajo más digitalmente. Para *Felinia* sólo tengo que hacer memoria y recordar lo que viví en mi viaje a París, claro está que trato de hacerlo algo más cómico para la tira. También me baso en las fotos que tomé para hacer los fondos, los cuales están dibujados completamente a mano.

CM: ¿*Felinia* está basado en experiencias personales?
RP: Sí, es anecdotario, sólo que no todo. Hay cosas y personajes que invento para la tira, para hacerla más interesante.

CM: ¿Dónde podemos leer tus historias y que artículos interesantes también podemos conseguir?
RP: Pues por ahora pueden leer las historias de *Polifonic Babies* y *Felinia va a París* en mi página personal donde hay dos links para accesarlas: **http://www.rocioperezmomo.com/**

También pueden unirse a la página de facebook y seguir a Felinia por Twitter que son: **http://www.facebook.com/pages/Felinia-va-a-Paris/135181003169652** y el twitter es: **http://twitter.com/#!/Felinia**



CM: ¿En qué proyectos participas actualmente?
RP: Actualmente he tenido demasiado trabajo como ilustradora y sólo mantengo mis webcómics vigentes. Trabajo diseñando *emoticons* y *winks* para la compañía Iminent de Francia, y me desempeño como artista freelance para varias agencias haciendo cómics, animatics, ilustraciones, diseño de personajes, etcétera. ¡Vivo en el corre, corre!

CM: ¿Cómo ves el futuro de los artistas de webcómic en México?
RP: ¡Pues ya lo estoy viendo! Veo mucho talento emergiendo de todas partes del país y es talento joven muy bueno. Creo que hay más entusiasmo que antes y muchas ganas de trabajar y darse a conocer. Pienso que debe seguir así para lograr poner en alto el nombre de México en cuanto al webcómic se refiere, siempre mejorando cada día más.



LA ROSA DE GUADALUPE Y OTRAS "MAFUFADAS" TELEVISIVAS

Por "el Papá de Perla"

Supongamos que usted jamás ha visto ni conoce nada de anime ni de manga, ¿cuál sería su opinión después de ver el capítulo "Salvemos al mundo" de *La Rosa de Guadalupe*? ¿Acaso pensaría otra cosa que no fuera que esta comunidad sufre un atrofio mental irreparable? bueno, pues así se encargó de presentar a los "otakus" la cadena Televisa en el susodicho capítulo.

Para aquellos que no lo hayan visto, recapitulemos: Este episodio tiene su epicentro en la Ciudad de México donde un par de "otakus" son amedrentados y ridiculizados por sus compañeros de clases, quienes los estigmatizan y los toman como blanco de burlas por su afición desmedida al anime, la cual los lleva incluso a irse disfrazados a clases. Durante los 30 minu-



tos que dura *La Rosa de Guadalupe*, el par de víctimas tratarán de hacerles comprender a sus compañeros y demás núcleos sociales que su afición es sana y que ante todo debe existir el respeto, como se imaginarán, todo termina con un final feliz.

Básicamente éste es el planteamiento del episodio, el problema radica cuando se sobre explota el estereotipo y se muestra a los "fanáticos" como tarados, y lejos de presentar una realidad o acercarse a ella la desvirtúa más de lo que de por sí ya lo está.

Entiendo o creo entender la finalidad de este capítulo de *La rosa de Guadalupe* que se transmite en la ca-



dena Televisa, pero lejos de "ayudar" a la comunidad fanática del anime, los muestra bajo un contexto inexistente (conste que no dudo que haya quien sí se vaya disfrazado a clases o incluso tenga actitudes aún más extrañas). Pero entendamos una cosa, existen niveles.

Lo reprobable en todo caso, además de lo antes citado, es que esta producción televisiva carezca de fundamentos básicos como la investigación y la realización, ya que ésta última es fatal, en rubros como la actuación y la dirección. Finalmente el capítulo "Salvemos al Mundo" de *La Rosa de Guadalupe* pasará a la historia y esperemos sea olvidado y nunca se tome como una muestra o un referente de la cultura del anime, el manga y el cosplay en México.





PORQUE A VECES LAS COSAS SON MEJOR ANIMADAS

Por Adalisa Zarate

gajoso y que se queda contigo mucho tiempo después de que terminaste de ver la serie).

OURÁN HIGHSCHOOL HOST CLUB

POR JARETH LEVRACK

La obra de **Bisco Hatori** fue serializada por la revista *LaLa*, la editorial Hakusensha realizó el tiraje que comenzó el 5 de agosto del 2003 y concluyó el 24 de septiembre del 2010, reuniendo un total de 17 tomos, en tanto la versión ani[illegible]nsmitió en abril del 2006 y finalizó cinco meses después; la producción de los 26 episodios estuvo en manos del estudio Bones.

ANTECEDENTES

[illegible] rrón, Kouya (el tesorero) sugiere que debe pagarlo con trabajo comunitario en beneficio del club, Tamaki al ver su aspecto ordinario comienza a llamarla "perrito" sin darse cuenta que es una chica y no un chico como él cree. Conforme avanza la historia, la tensa relación entre ellos se modificará al grado de que Tamaki sentirá algo especial por ella.

VERSUS

Como todas las adapt[illegible] tre la serie y el manga existen [illegible] rias diferencias argumentales. El anime utiliza el contenido de los primeros ocho tankoubons como [illegible] bastante fluido, porque se da el tiempo de presentar los hechos e incluso de omitir datos importantes del argumento original. Se insertan varios eventos inexistentes en el manga con el fin de beneficiar la tensión dramática de la trama, pero en un momento dado, es únicamente relleno, pues existe demasiados episodios de descan so por lo cual la narrativa se desvía y pierde el ritmo del despegue. Además la forma de justificar es un tanto incoherente al recurrir a otros arcos alternos que en nada ayudan al desarrollo de la línea narrativa principal y en realidad distraen la finalidad de la historia.

En el manga los eventos suceden sin dar pie a previas suposiciones o futuras deducciones. Resulta casi imposible adivinar qué sucederá, además el desarrollo es lineal, por ello es difícil perderse entre el antes y el después; [illegible]ese a su desarrollo rectilíneo el ritmo en ocasiones se siente pesado por el manejo de información tan condensada. La ventaja del manga por encima del anim[illegible] a su premisa, al punto de que ambas versiones resultan casi idénticas. Un punto a favor de Hatori es la compleja construcción de las diversas personalidades del Host Club, lo cual en el anime es un tanto superficial y apenas perceptible, pero en el manga es uno de los rasgos m[illegible]s. La forma en que se conducen los alumnos de alto nivel y cómo suelen humillar a Haruhi llamándola "plebeya", en la serie se presenta como un chiste, pero en las viñetas la connotación social era innegable y la búsqueda de una moraleja implícita es un rasgo importante del trabajo artístico de Hatori, quien favorece la comedia de enredos desde el inicio y funciona tan bien que se conserva como una constante.

CONCLUSIONES

La autora confirmó que para finales del 2011 comenzaría la transmisión de la segunda temporada, pues la primera concluyó dejando un final abierto y una cadena de eventos algo confusos entre [illegible] disolución del club y la aparente confesión de sentimientos [illegible]

FASCINACIÓN POR J



[illegible]

[illegible] todo lo que implica su nación. Sin duda para varios de nosotros son un ejemplo a seguir.

A todos nosotros, y no lo pueden negar, nos pasó en la infancia sentir que éramos Goku, o Serena, que tal vez sentían poderes como los *Caballeros del zodiaco*, etcétera, o tuvimos tazos, cuadernos, útiles escolares con alguna figura de anime. Ahora las personas que vivimos en occidente estamos más interesadas en aprender el idioma japonés, dibujamos como ellos tratando de imitar sus técnicas, decoramos nuestra casa con un estilo oriental para que se vea un hogar limpio y ordenado como son ellos. Creo que estamos fascinados con Japón.

Cuando caemos en cuenta que hasta Estados Unidos ha tratado de imitar el anime de Japón, es cuando nos damos cuenta qué tan grande es el país del Sol naciente que logra prolongar su propia luz en todo el mundo.

Por mi parte es todo por este número, pero esperaré los comentarios de todos mis novatos en el mundo de anime en el correo **rookiecm@vanguardiaeditores.com** para que podamos compartir puntos de vista, hasta entonces, los dejo. Hasta la próxima.

J[illegible] tingue de los demás, con íconos reconocidos casi en cualquier parte del mundo y deseados por muchos. ¿A quién no le gustaría tener como adorno de tu sala una katana? ¿O realizar tranquilamente en su casa la ceremonia del té para relajarse un rato después de un día exhaustivo?

La cultura japonesa no había sido tan tomada en cuenta por el occidente en siglos anteriores, pero algo cambió en su forma de pensar, en la forma de ver su propio futuro que hicieron que cambiara tan drásticamente, adoptando el honor y el orgullo de su nación después de haberse avergonzado de su país ante el occidente por considerarse inferiores. ¿Quién lo diría? Ahora Japón es cultural y socialmente una gran fuerza de unión y desarrollo, de [illegible]ración y fuerza a pesar de cualquier obstáculo.

Con el arte de la pintura japonesa empezó a llamar la atención de varios artistas famosos como **Van Gogh**, quien hizo un óleo con colores y pinceladas muy a su estilo basándose en una pintura de **Hiroshige Ando**. De ahí Japón fue cada vez más hacia delante, llamando la atención con cada arte que se realizaba hasta surgir el manga y posteriormente, gracias a la tecnología, el anime que tanto nos gusta.

Este anime no sólo llama la atención en su propio país de origen, sino que en occidente también se

Por Rookie



LECCIÓN 79

EXPRESIÓN SOBRE EL TIEMPO

Por Maestra Tokiyo Tanaka, UNAM

DESDE ESTA LECCIÓN PONGO LA PRONUNCIACIÓN DE JAPONÉS EN LETRA ROMANA PARA MIS LECTORES.

En estas lecciones vamos a aprender la expresión sobre el tiempo como las horas, los minutos, a.m., p.m., los días, los días de la semana, entre otros.

ÍNDICE
1. Tema de la lección.
2. Vocabularios.
3. Patrones de frases.
4. Explicación gramatical.
5. Ejercicios.

1. Tema de la lección.
* En esta lección vamos a aprender a expresar los minutos usando las palabras: --PUN/FUN(minuto/minutos) y ------han (media hora/30minutos)

*Frases con el verbo ser: definición, pregunta, afirmación y negación.

2. Vocabularios.
Hay que memorizar los siguientes vocabularios

ぷん、ふん 分 minuto/minutos
Pun /fun Pun /fun

いっぷん 1分 un minuto
I PPun I PPun

にふん 2分 dos minutos
Ni fun ni fun

さんぷん 3分 tres minutos
San Pun san Pun

よんぷん 4分 cuatro minutos
Yon PPun Yon PPun

ごふん 5分 cinco minutos
Go fun go fun

ろっぷん 6分 seis minutos
Ro PPun Ro PPun

ななふん 7分 siete minutos
Nana fun nana fun

はっぷん 8分 ocho minutos
Ja PPun Ja PPun

きゅうふん 9分 nueve minutos
Kyuu fun kyuu fun

じゅっぷん/じっぷん 10分 10 minutos
Jyu PPun / Ji PPun Jyu PPun / Ji PPun

じゅうごふん 15分 15 minutos
Jyuu go fun Jyuu go fun

さんじゅっぷん/さんじっぷん 30分 30minutos
san Jyu PPun / san Ji PPun

はん 半 media hora/30minutos
han han

1時 はん 1時 半 una y media
I chi ji han I chi ji han

とうきょう 東京 Tokyo
To o kyo o To o kyo o

ロサンゼルス Los Ángeles
Ro san ze ru su

ティファナ Tijuana
Ti fua na

ニュー ヨーク New York
Nyu u yo o ku

メキシコ México
Me ki shi ko

オランダ Holanda
O ra n da

ロンドン Londres
Ro n do n

パリ París
Pa ri

セビィジャ Sevilla
Se bi ya

じ 時 hora/horas
Ji Ji

いま 今 ahora
Ima Ima

です。 Verbo ser
desu

ですか。 Verbo ser---pregunta
Desu KA

はい、 sí
hai

いいえ、 no
iie

じゃありません。 No es/ no son
Jya arimasen

なん 何 ¿qué?
Nan Nan

何時 ¿Qué hora?
Nan ji

何 分 ¿Qué minutos?
Nan Pun

ごぜん 午前 a.m.
Go zen Go zen

ごご 午後 p.m.
Go go Go go

3. Patrones de frases.

---(1)----

Frases para expresar las horas y los minutos usando las palabras: --ji (hora/horas) , Pun/fun (minuto/minutos) y han (media hora/30 minutos)

午前 1時 いっぷん (1分) です。
Go zen ichi ji ippun desu
Es la una y un minuto a.m.

午後 5時 にふん(2分) です。
Go go go ji ni fun desu
Son las cinco y dos minutos p.m

今, 何時 何 分 ですか。
Ima Nan ji Nan Pun desu kA
¿Qué hora y qué minutos es ahora?

今, 1時 いっぷん (1分) です。
Ima ichi ji ippun desu
Ahora es la una hora y un minuto.

今, 5時 はん (半) です。
Ima go ji han desu
Ahora son las cinco y media.

---(2)----

Frases para expresar las horas y los minutos de los otros países y lugares usando las palabras: --ji (hora/horas), Pun /fun (minuto/minutos) y---han(media hora/30minutos)

とうきょう(東京) は今, 何時 何 分 ですか。
To o kyo o wa ima Nan ji Nan Pun desu kA
¿Qué hora y qué minutos es ahora en Tokyo?

とうきょう(東京) は 今, 1時 いっぷん (1分) です。
To o kyo o wa ima ichi ji I PPun desu
Es la una y un minuto ahora en Tokyo.

とうきょう(東京) は　今，午前 1時　いっぷん (1分)　です。
To o kyo o　wa　ima　go zen　ichi ji　I PPun　desu
Es la una y un minuto a.m. ahora en Tokyo.

ロサンゼルス は　今，　何時　何　分ですか。
Ro san ze ru su　wa　ima　Nan ji　Nan Pun　desu　kA
¿Qué hora y qué minutos es ahora en Los Ángeles?

ん　(半)　です。
Ro san ze ru su　wa　ima　ni ji　han　desu
Son las dos y media ahora en Los Ángeles.

ロサンゼルス　は　今，
Ro san ze ru su　wa　ima
En Los Ángeles ahora

午前　2時さんじゅっぷん/さんじっぷん(30分)　です。
go zen　ni ji　san Jyu PPun / Ji PPun　desu
son las dos y treinta minutos a.m.

ティファナ は　今，　何時　何　分ですか。
Ti fua na wa　ima　Nan ji　Nan Pun　desu　kA
¿Qué hora y qué minutos es ahora en Tijuana?

ティファナ　は　今，　3 時　じゅうごふん(15分)　です。
Ti fua na　wa　ima　san ji　jyuu go hun　desu
Son las tres y 15 minutos ahora en Tijuana.

ティファナ　は　今，　午後　3 時　じゅうごふん(15分)　です。
Ti fua na　wa　ima　gogo　san ji　jyuu go hun　desu
Son las tres y 15 minutos p.m. ahora en Tijuana.

4. Explicación gramatical.

---(1)----

La irregularidades de pronunciación en minuto/minutos.

ぷん、ふん　分
Pun /fun　Pun /fun　minuto/minutos

ぷん(分)
Pun

いっぷん　1分　un minuto
I PPun　I PPun

さんぷん　3分　tres minutos
San Pun　san Pun

よんぷん　4分　cuatro minutos
Yon PPun　Yon PPun

ろっぷん　6分　seis minutos
Ro PPun　Ro PPun

はっぷん　8分　ocho minutos
Ja PPun　Ja PPun

じゅっぷん/じっぷん　10分
10 minutos
Jyu PPun / Ji PPun　Jyu PPun / Ji PPun

さんじゅっぷん/さんじっぷん　30
30 minutos
san Jyu PPun / san Ji PPun　san Jyu PPun / san Ji PPun

ふん(分)
fun

にふん　2分　dos minutos
Ni fun　ni fun

ごふん　5分　cinco minutos
Go fun　go fun

ななふん　7分　siete minutos
Nana fun　nana fun

きゅうふん　9分　nueve minutos
Kyuu fun　kyuu fun

じゅうごふん　15分　15 minutos
Jyuu go fun　Jyuu go fun

---(2)----

Para expresar las horas de los otros países o lugares se acostumbra expresar las horas de la hora una hasta las 24 para evitar la confusión. También se expresa después de la una hora de la mañana hasta medio día con ごぜん 午前 Go zen (a.m.) y para expresar las horas después de la una hora de la tarde hasta media noche, se agrega ごご 午後 Go go (p.m.).

Ejemplo:

ごぜん　午前　a.m.
Go zen　Go zen

ごご　午後　p.m.
Go go　Go go

ティファナ　は　今，3時　です。
Son las tres ahora en Tijuana.
Ti fua na　wa　ima　san ji　desu

ティファナ　は　今，　午前　3 時　です。
Son las tres a.m. ahora en Tijuana.
Ti fua na　wa　ima　san ji　desu

ニューヨーク　は　今，1 3時　です。
Nyu u　yo o ku　wa　ima　jyuu san ji　desu
Son las 13 ahora en New York.

ニュー　ヨーク　は　今，　午後　1 時　です。
Es la una p.m. ahora en New York.
Nyu u　yo o ku　wa　ima　go go　ichi ji　desu

5. Ejercicios.

Hacer las frases con las palabras anteriores y el verbo ser.

Ejemplo -1: Son las 14 y 15 minutos ahora en México.
Respuesta: メキシコ　は 今，1 4時じゅうごふん(15分)　です。

Ejemplo -2: Es la dos y 15 minutos p.m. ahora en México.
Respuesta:　メキシコ　は　今, 午後 2 時じゅうごふん(15分)　です。

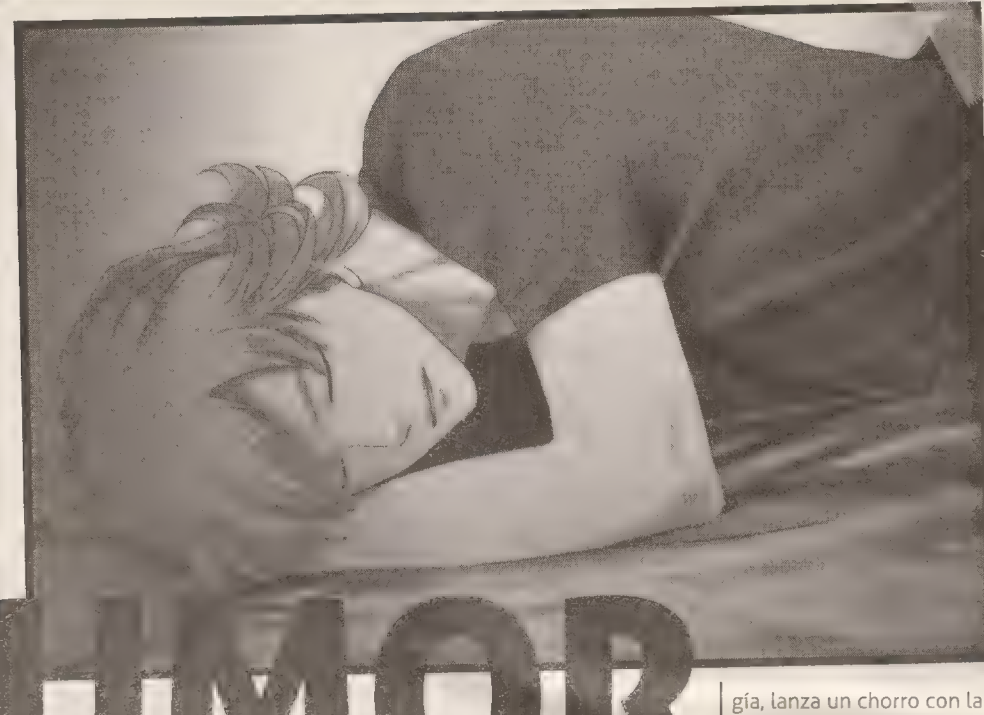
Perguntas:

1. Es la una y 15 minutos p.m. ahora en Londres
2. Son las 14 y treinta minutos ahora en México.
3.Son las dos y un minuto a.m en París.
4. Son las 15 y dos minutos ahora en Sevilla.

Respuesta:

1. ロンドン は 今，午後　1 時じゅうごふん(15分)　です。
2.　メキシコ　は 今，1 4時さんじゅっぷん/さんじっぷん　(30分) です。
3.　パリ　は　今，　午前　2時いっぷん(1分)です。
4.　セビィジャ　は　今，　15時にふん(2分)です。

----------------fin--------------------



HUMOR

¿Cómo se comportan un ingeniero, un físico y un matemático si hay un incendio en su casa?

- Al ingeniero le despierta el olor del humo, se levanta de la cama y observa el fuego en el pasillo. Vuelve a su habitación, coge la papelera, la llena de agua en el cuarto de baño, apaga el fuego tirándole el agua encima, y se vuelve a la cama. Problema resuelto.

- El físico también se despierta con el olor del humo. Se levanta, observa el fuego, calcula su altura y la temperatura aproximada. Busca una boca de riego y averigua la presión con la que sale el agua. Consigue una manguera, y minimizando el gasto de energía, lanza un chorro con la manguera, con la menor cantidad posible de agua que consiga apagar el fuego. Apaga el fuego y se vuelve a la cama a dormir. Problema resuelto.

- El matemático huele el humo y deduce que pude haber un fuego en su casa. Sale al pasillo y comprueba que efectivamente se está quemando. Se queda pensativo unos instantes y comprueba que dispone de agua suficiente para apagarlo. Se va a la cama: sabe que el problema tiene solución.

XXXHOLIC ROU ADAYUME

LA VACUIDAD DE UN SUEÑO



SHONEN +18

X | CALIFICACIONES

X | FICHA TÉCNICA

Título

Director

Diseño de personajes

Creador original

Número de episodios

Fecha de salida

HIGHSCHOOL OF THE DEAD

LOS ZOMBIES VS. LA ESCUELA, ROUND II

Por Adalisa Zárate

Los muertos han comenzado a regresar a la vida atacando y devorando a los vivos, por lo que la única forma de sobrevivir es mantenerte junto a tus compañeros y evitar una mordida ya que ésta, por superficial que sea, significa la muerte inmediata. Sí, es el apocalipsis zombie que **George Romero** predijo, sólo que esta vez pasó en Japón.

Tras los eventos de la serie de televisión, Takashi, Rei, Saeko, Saya, Kohta, Shizuka, y la pequeña Alice, tuvieron que abandonar la mansión Takagi, y su intento constante por escapar de los muertos vivientes los ha llevado a una pequeña isla aparentemente desierta, algo alejada de la costa de Japón donde parece que pueden finalmente descansar (Lo que significa, por cierto, que las chicas se divierten en la playa, mientras los hombres buscan comida). Si bien Kohta logra pescar, Takashi sólo encuentra hojas de hortensia que usa para hacer un fuego. Lamentablemente, si bien las hortensias son muy hermosas, su humo es terriblemente alucinógeno ya que es de donde surge el cianuro. Esto hace que de inmediato todos comiencen a alucinar de maneras altamente preocupantes.

Al día siguiente todos despiertan verdaderamente horrorizados cuando se dan cuenta de lo que están haciendo, para descubrir que Takashi ha logrado mantenerse vivo a pesar de haber pasado la noche con nada menos que cuatro mujeres zombies.

Desde un principio, *Highschool of the Dead* ha sido una serie increíblemente problemática debido a su alta cantidad de fanservice, y en este OVA, que se vendió al mismo tiempo que el volumen del manga siete, es sorprendente que hayan logrado mantenerse en clasificación ecchi sin llegar a considerarse hentai. Pero si bien en el manga todo el fanservice podía considerarse como parte del estilo del dibujo de los autores y como parte tristemente necesaria de lo que hace que un manga shonen de terror se vuelva un éxito de la noche a la mañana, el anime originalmente había aumentado el mismo fanservice a niveles honestamente sorprendentes, donde incluso los fanáticos del manga se preguntaban si no rompía completamente la atmósfera de la historia.

Y el problema que tiene justamente este OAV, titulado *Drifters of the Dead*, es que es solamente fanservice disfrazado de intento de historia (Tanto para chavos, por las obvias características de las protagonistas, como para chavas, ya que Takashi pasa todo el episodio en mini tanga). Y no sólo es fanservice, también podría llamarse "anti-fanservice" si uno considera que el traje de baño en él nos obliga a ver a Kohta.

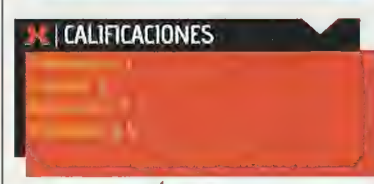
Al mismo tiempo, el argumento –o lo poco que hay del mismo- se siente metido con calzador e incluso lleva a los personajes a actuar de manera que va en contra de lo que ya los hemos visto hacer antes, incluyendo el ver a las chicas decidir que no van a hacer nada por su propia supervivencia dejando que los hombres se encarguen del problema (Con sus desastrosas consecuencias).

En resumen, este OVA es solamente recomendable si te gusta el fanservice ya que definitivamente no es un ejemplo de lo que es la serie, ya que entre otras cosas los "Muertos" del título sólo aparecen en el opening y por menos de un minuto al final.

FICHA TÉCNICA



CALIFICACIONES



SHONEN +18





SHUEISHA

TIEMPO, SABIDURÍA Y TINTA -SEGUNDA PARTE-

Por Jareth Levrack

La editorial Shueisha maneja varias revistas que serializan diversas propuestas de manga: *Shounen Jump* en versión semanal y mensual cubre el shounen además de otras tres de menor popularidad; en seinen, de cinco títulos, *Ultra Jump* y *Young Jump* son las más destacadas; las famosas *Cookie*, *Ribon* y *Bessatsu Margaret* abarcan shoujo; mientras nada más tres se enfocan en josei, y *Cobalt* se encarga de la novela gráfica.

A finales del 2010, Shueisha lanzó el primer ejemplar de *Saikyou Jump*, una revista trimestral cuya finalidad era presentar capítulos extras, spin offs y parodias de las propuestas de shonen más exitosos de la editorial como *Naruto*, *Bleach* y *Dragon Ball*, la cual se presentó en versión Super Deformed en el segundo ejemplar que salió a la venta en abril del 2011. La historia abordaba el conflicto de Goku y Freezer, la mancuerna de humor y acción augura enganchar a nuevos seguidores y reunir a aquellos que vivieron las aventuras de Goku tiempo atrás. El objetivo de Shueisha es cubrir al público infantil, aunque ver a personajes de series shonen en modalidad SD es atractivo para propios y extraños.

MURMULLOS & PROYECTOS

En el 2009, Shueisha planeaba instalarse en Europa para publicar directamente y mantener un mejor control de los diversos tirajes de sus obras. La idea era ubicarse en Francia y de ahí expandirse aprovechando la gran popularidad del manga, sin embargo, dicha estrategia pondría en riesgo las licencias obtenidas por varias editoriales europeas como Ivréa, Planeta de Agostini, Norma, Glénat, Panini, Kana y Carlsen, ubicadas en España, Francia y Alemania, respectivamente.

Dicha maniobra pretende replicar el éxito de Viz Media establecida en Norteamérica por el esfuerzo conjunto de Shogakukan y Shueisha, que recientemente adquirieron a Kaze y Anime Virtual, la primera francesa y la segunda alemana, creando Kaze Anime Virtual, cuya finalidad es impulsar la difusión del manga y el anime en Europa; además está pendiente el proyecto de instaurar una versión española de *Shonen Jump* para favorecer la recuperación del mercado del manga, esta revista se planea venderse en locales de calle llamados kioscos o estancos y hacer aún más accesible el manga que únicamente se encuentra en librerías grandes como la Fnac, cuya sección comparte espacio con el Bande Dessiné franco-belga; aprovechando la coyuntura de que el mercado de revistas enfocado en anime y manga es prácticamente inexistente en España.



LOS MEJORES

Para celebrar que *One Piece* llegó a la increíble cifra de 200,000,000 tomos vendidos, las revistas de la editorial Shueisha dedicaron varias portadas o bien incluyeron algún elemento característico de dicha serie, incluso los vagones del metro fueron decorados con diversas imágenes de *One Piece*.

Entre los títulos más populares se encuentran *Bleach*, *Tenjou Tenge*, *D.Gray Man*, *Gintama*, *Zetman*, *Claymore* y *Rozen Maiden*, que tienen en el mercado poco más de tres años, mientras que entre las novedades del 2011 se incluye *Sket Dance*, *Bakuman*, *Beelzebub*, *Shiki*, *Medaka Box* y *Nurarihyon no Mago*, que siguen reclutando seguidores gracias a que cuentan con sus respectivas versiones animadas.

La editorial Shueisha sigue encabezando las listas de popularidad de Tohan y Oricon, sus títulos forman parte de la vieja y la nueva guardia del manga, abarcando a más de una generación de lectores que han crecido leyendo las aventuras de los memorables héroes de Shueisha.

Boogiepop Phantom

Por Monica Uribe



La moda de las novelas ligeras en Japón tenía que empezar en algún lado y aquí fue donde eso sucedió, se publicó en 1997 y está escrito por **Kouhei Kadono** con ilustraciones de **Kouji Ogata**; vendió para el 2000 más de dos millones de copias y en 1997 ganó el cuarto premio Dengeki para novelas. Está considerada como ficción para jóvenes adultos y presentaba una narrativa muy innovadora: en cada novela, un personaje narraba un mismo evento desde su punto de vista; al leer toda la serie de novelas, el lector podía formarse una idea de lo sucedido.

La historia comienza con la Academia Shinyo, en la que hay una leyenda urbana que pasa de boca en boca entre las estudiantes: la academia está maldecida con la presencia de Shinigami o el espíritu de la muerte, conocido como Boogiepop, a quien atañen todos los eventos extraños que suceden, especialmente desapariciones misteriosas.

Todo inicia una noche en la que algunas personas creyeron ver un haz de luz que salía de la academia y llegaba al cielo, acto seguido un pulso electromagnético causó un apagón en la ciudad y causó la descompostura de todos los aparatos eléctricos; esto fue el resultado del enfrentamiento de Boogiepop y Manticore, en el que ambos resultaron destruidos.

Las consecuencias son sutiles, algunas personas comienzan a experimentar cambios inexplicables. Por ejemplo, tenemos a Hisashi Jonushi quien desarrolla una dependencia a comer insectos arañas que se encuentran en el corazón de las personas y las comienzan a devorar. Jonushi se justifica a sí mismo diciéndole que las está ayudando al quitarle esas arañas que son engaños o actos incorrectos que hicieron en el pasado y que ahora son una carga, o eso cree él, hasta que le quita la araña que trae a su padre, quien se culpa a sí mismo por la muerte de su esposa y se encuentra con que al devorar esa araña, también desaparecieron sus recuerdos. Finalmente, Boogiepop acude por él, ya que sus propias arañas lo están consumiendo.

Misuzu es una chica algo depresiva y solitaria que ha desarrollado la personalidad de Paruru y se encuentra en el tren con Masami, uno de los estudiantes de su escuela que está desaparecido desde hace días, y que ha acudido a su llamado; juntos se asocian para ayudar y curar a sus compañeros que padecen depresiones fuertes y tienen problemas que sienten que no pueden resolver. Misuzu se considera una persona positiva que adora el mundo y todo lo que hay en él y no relaciona por qué las personas que ella y Masami ayudan mueren a los pocos días; cuando ella se tiene que encontrar con Boogiepop y espera una muerte rápida, tiene que enfrentarse al hecho de que ella es la persona más depresiva del mundo y que no vale la pena que se la lleve, por lo que tiene que aprender a vivir con su miseria.

> SE PUBLICÓ EN 1997 Y ESTÁ ESCRITO POR KOUHEI KADONO CON ILUSTRACIONES DE KOUJI OGATA, VENDIÓ PARA EL 2000 MÁS DE DOS MILLONES DE COPIAS Y EN 1997 GANÓ EL CUARTO PREMIO DENGEKI PARA NOVELAS

Jugi Suganuma es un hikkikomori que comienza a consumir una droga producida por Manticore, la cual le hace perder la capacidad de distinguir la realidad de la fantasía hasta que la locura clama por él.

En medio de esta serie de eventos, surge la conciencia remanente de Boogiepop que encuentra un nuevo anfitrión el cual trata de cumplir las funciones de éste; la llegada de la misteriosa organización Towa que está dedicada a encontrar a las personas que muestren señales de estar evolucionando y adquiriendo poderes para eliminarlas, aunque ellos mismos experimentaron con los niños de esa comunidad hace varios años y la batalla de Boogiepop desencadenó nuevas habilidades en ellos.

Si buscas historias ya digeridas y fáciles de entender, *Boogiepop Phantom* no es para ti. Si en cambio te gusta descubrir enigmas y secretos dentro de una historia y usar tu mente para desentrañar una serie de eventos y llegar a una conclusión, amarás esta serie de novelas y las leerás una y otra vez y siempre encontrarás algo nuevo.

Además de las novelas, existe una adaptación al manga y un anime, todos ellos bastante fieles a los libros. *Boogiepop Phantom* es una experiencia que vale la pena vivir.

EL KENDO

PARTE 3

Por Mónica Uribe



El la parte anterior vimos que el Kend[illegible] como lo conocemos actualmente [illegible] Kenjutsu o el arte de la espada, mi[illegible] agrupó las técnicas de las escuelas m[illegible]

[illegible]

trenamiento rígido [illegible]
Poniendo en alta [illegible]
el honor

[illegible]
Y perseguir por siempre el cultivarse a sí mismo
Y promover la paz y la prosperidad entre tod[illegible]

La espada de bambú es su [illegible] cido y desde luego es objet[illegible]

[illegible]



AKIBA-KEI

MÁQUINAS EXPENDEDORAS JAPONESAS LO QUE SE TE OCURRA A CAMBIO DE UNAS MONEDAS

Por Izzaki



No cabe duda que Japón es uno de los países más tecnológicos del mundo, donde incluso algo tan sencillo como comprar un refresco en una máquina puede volverse toda una experiencia. Desde lo más clásico hasta lo más bizarro y hasta prohibido, esta forma de vender productos se ha convertido en una curiosidad más, que como akibas, nos sigue impresionando.

Si bien es cierto que en muchos lados hay máquinas expendedoras y son cosa de todos los días, en tierras del Sol naciente la abundancia de este tipo de máquinas es impresionante, habiendo en total unos cinco millones y medio en todo el país, lo que vendría siendo una por cada 20 personas.

ECHA UNA MONEDA...

...y obtendrás agua bendita. Ok, esto no pasa en Japón, pero por extraño que ahora nos parezca si existió una máquina así, de hecho se trata de la primera máquina expendedora de la historia, que se invento allá por el siglo 1 d.C en Alejandria.

Después de este curioso inicio y bastantes años más tarde, este tipo de máquinas se hicieron más comunes e ingeniosas, mostrando algunos animatronics sencillos o mecanismos que entretenían al cliente y aumentaban las ventas.

LAS MUY NECESARIAS Y LAS NO TANTO

Ya sea que se te olvidó el paraguas en un día lluvioso, necesitas un ramo de flores para quedar bien con tu chica o un rollo de papel higiénico, ten por seguro que habrá una de estas máquinas cerca para hacerte el paro.

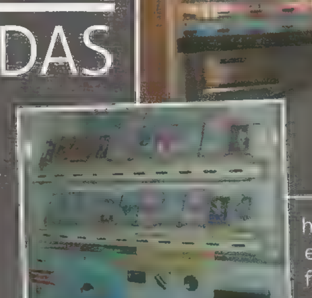
Aunque muchas de las máquinas expendedoras que podemos encontrar en Japón son bastante comunes y venden productos a los que estamos bien acostumbrados como los cigarros, refrescos, boletos del metro y botanas, pero también hay las que venden huevos, vegetales frescos, lencería y videojuegos.

En fin, podríamos decir que hay una máquina para cada cosa, desde las que venden plátanos hasta las que reciclan y a cambio de latas te dan dinero, pasando por las que venden coches, aunque más que nada están como exhibición.

ESTO SÍ ES COMIDA RÁPIDA

Algo tal vez más rápido que comer en un puesto de la calle o acudir a uno de los tantos lugares de comida rápida es meter unas monedas y obtener a cambio un ramen, un sandwich o un plato de arroz, incluso platillos más complicados.

En algunas de estas máquinas basta con seleccionar la comida, pagar y un cocinero prepara lo que elegiste; en parte esto le simplifica la vida a quienes no hablamos japonés, pues así se evita hablar con las personas, pero eso sí tampoco hay que confiarse pues aunque hay máquinas expendedoras con instrucciones en inglés también hay muchas que nos las tienen, así que para usarlas se necesita "serenidad y paciencia" como diría Kalimán, además de buen tino a la ora de apretar los botones.



EL MITO DE LA ROPA INTERIOR

Todos alguna vez hemos escuchado aquello de que en Japón hay máquinas en las que podemos comprar ropa interior que sus propietarias han donado para este fin, si bien es cierto que las máquinas existen de donde vienen las prendas eso si sigue siendo un misterio, así que si son fieles discípulos del maestro Happosai averiguarlo se les queda de tarea.

También otro tipo de máquinas con contenidos para adultos se pueden encontrar por las calles del país del Sol naciente, aunque eso si, algunas están bien disfrazadas y abren en ciertos horarios para proteger los ojos inocentes de quienes que pasan por ahí.

ASÍ ES JAPÓN

En este fascinante país seguro te encontrarás muchas de estas máquinas una junto a la otra, haciendo de algo común una experiencia entre divertida y extraña, ¡así que no olvides probarlas todas!

¡Hasta la próxima y que la fuerza los acompañe a todos!



HADASHI NO GEN
EL TRISTE RECUERDO DE UN NIÑO

Por J. A. Davalos Q

No es desconocido que en la guerra las víctimas que más sufren son los niños, no importa que tan fuerte sea su carácter, el simple hecho de perder su infancia por una pelea sin sentido, es en sí, el más cruel de los crímenes de guerra.

UNA INFANCIA EN HIROSHIMA

En el mundo del anime, son pocos los mangakas que se aventuran a tomar un tema tan tabú para los japoneses como lo son las tragedias de Hiroshima y Nagasaki. En el caso de *Hadashi no gen*, se basa en el manga autobiográfico de **Keiji Nakazawa**, quien vivió en carne propia la tragedia de Hiroshima, su ciudad natal.

Tras perder a la mayoría de su familia, Nakazawa y su madre pasaron a formar parte de los sobrevivientes de Hiroshima, se mudaron a Tokio en 1961, donde comenzaría su carrera como mangaka. Desafortunadamente las secuelas de la guerra terminaron por arrebatarle a su madre, este hecho inspiró a Nakazawa a mostrarle al mundo los horrores de las armas atómicas, en su primer obra autobiográfica, *Ore wa Mita* de 1972. Pero habría que esperar hasta 1973 cuando todas esas escenas de dolor y sufrimiento que vio con sus propios ojos quedarían plasmados en el que fuese su manga más galardonado en Japón y el mundo: *Hadashi no gen*.

GEN, EL DE LOS PIES DESCALZOS

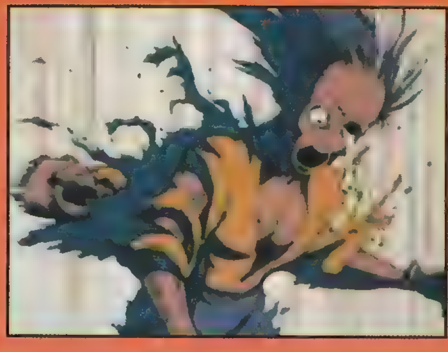
Es un frio día en la ciudad de Hiroshima, el fantasma de la guerra ronda los alrededores,



y los víveres se han vuelto escasos, los bombardeos de aviones B-29 se han vuelto cotidianos en todo Japón, aun así hay un niño que aún sonríe disfrutando de las cosas sencillas de la vida, su nombre es Gen Nakazawa. Su padre, un fabricante de zapatos, se negó a ir a la guerra y por eso es tachado de cobarde. Una noche las sirenas antiaéreas suenan y la familia de Gen tiene que refugiarse, desafortunadamente el esfuerzo hace que su madre caiga enferma, debido a que está muy débil por su embarazo y mala nutrición. Al día siguiente Gen y su hermanito Shinji, deciden robar una carpa en una casa rica, ya que han escuchado que es muy nutritiva, esperando que con eso su madre se cure, desafortunadamente son capturados por el dueño de la casa, pero al escuchar su historia, como un gesto noble les regala el pescado.

EL SEGADOR BRILLO DE LA MUERTE

Las vida sigue su curso, la madre de Gen se ha recuperado y todos esperan felices al nuevo bebé. Ninguno se imaginaba que esa mañana del 6 de agosto de 1945, nada volvería a ser igual. En los cielos un solitario B-29 sobrevolaba la ciudad, de repente la luz de cientos de soles iluminó el firmamento, un calor ardiente comienza a calcinar instantáneamente los cuerpos de las personas: niños, mujeres y ancianos son vaporizados. Gen, que por casualidad estaba tras una barda durante el estallido inicial no sabe qué pasa, al instante la onda de choque lo golpea, mientras los edificios son arrancados de sus cimientos. Al final, el silencio, escombros y una nube en forma de hongo es lo único que queda de su ciudad.



Gen despierta en medio de la obscuridad, no reconoce nada a su alrededor, sólo desea encontrar a su familia. Horrorizado ve cómo de entre los escombros aparecen sobrevivientes con jirones de piel derretida por todo su cuerpo, descarnados literalmente por el fuego radioactivo, de sus ojos sólo quedan oscuras cuencas en sus rostro, madres con el cuerpo completamente quemado aún cargan los cadáveres de sus bebés en brazos, otros sobrevivientes tienen infinidad de escombros de vidrio y madera clavados al cuerpo. Entre el desastre se da cuenta de que su madre ha sobrevivido, pero el resto de su familia ha quedado atrapada, incapaces de rescatarlos sólo



pueden huir mientras los gritos de su hermano menor se pierden entre el fuego y los escombros, las palabras de su padre resuenan en los oídos de Gen: "cuida de tu madre y el bebé, ahora ellos te necesitan".

UNA ESPERANZA EN UN MAR DE DESOLACIÓN

Las escenas de dolor se repiten en cada esquina, buscando alivio a su sufrimiento muchos se lanzan al río sólo para perecer entre las aguas contaminadas, mientras tanto Gen, ayudado por su vecino el señor Pak, a logrado llevar a su madre a un sitio seguro, pero la impresión y el esfuerzo han provocado que ésta tenga un parto prematuro; no quedando otro remedio, tiene que ayudar él sólo a su madre. Ahora tiene una nueva hermanita y grandes motivos para seguir viviendo.

Durante los días siguientes, la búsqueda de alimento se convirtió en la prioridad de la nueva familia. Durante sus viajes por comida, Gen notaba cómo los soldados que recogían los cadáveres enfermaban y se les caía el cabello. Su madre por su lado buscaba desesperadamente alguna nodriza que compartiera su leche materna con la bebé, encontrando a una mujer desquiciada que acababa de perder a su propio hijo y que después de recuperar la cordura al escuchar el llanto de la niña se ofreció a alimentarla.

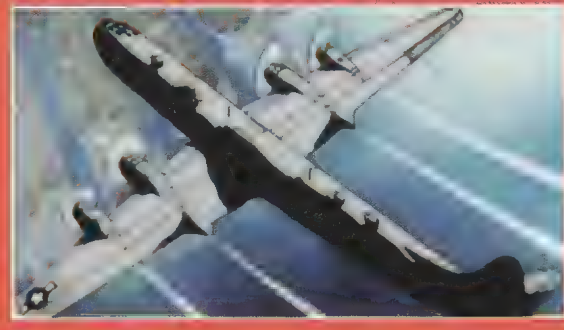
Al llegar al campamento, madre e hijo se percatan de que la nueva hermanita aún no tiene nombre, Gen propone llamarla Tomoko (amigo en japonés) esperanzados de que el destino la rodee de buenos amigos. Pero la alegría no dura mucho tras notar de que Gen está perdiendo el cabello como los soldados, el pánico lo aborda, pues no quiere morir de esa manera dejando a su familia sola.

LA RENDICIÓN DE UN IMPERIO

Es 9 de agosto, los Estados Unidos lanzan una segunda bomba atómica sobre Nagasaki el día 15 del mismo mes. Japón hace pública su rendición, pero para Gen (ahora completamente calvo), las palabras del emperador no le llama la atención, está ocupado desenterrando los restos de sus familiares para honrarlos en su nueva casa, además su hermanita cada día está más enferma. Al anochecer, la luz de su modesta choza sobresale en la desolada zona, una figura pequeña se escabulle entre las sombras atraída por el aroma a comida, al percatarse de esto Gen sale para enfrentar a lo que cree es un ladrón, para su sorpresa resulta ser un joven huérfano de nombre Ryuta, curiosamente es igual a su fallecido hermano, por lo que su madre y él deciden adoptarlo, el pequeño agradecido llora de felicidad, y Gen se alegra de tener nuevamente un hermano menor.



Al día siguiente ambos niños salen a buscar trabajo para alimentar a la bebé, un hombre les ofrece 10 yenes diarios por cuidar a su hermano, un pintor cuyas heridas radioactivas no sanan y está lleno de moscas y gusanos. Atemorizados al principio toman el trabajo, inspirando en el lapso de los días al pintor a retomar su arte, agradecido su jefe les da 100 yenes con los que compran leche enlatada, pero al llegar a casa el júbilo se convierte en tristeza al enterarse que Tomoko ha fallecido.



Mientras creman el pequeño cuerpo, Gen no puede evitar culparse y pedir el perdón por no cumplir su promesa de cuidar a la bebé, tal pareciese que la tristeza nunca abandonaría a Gen, pero algo le hace recobrar la esperanza. En el campo el trigo está brotando nuevamente y no sólo eso, sobre su cabeza nuevo cabello comienza a crecer, esto lo motiva a tallar un pequeño barco de madera como el que una vez le regalase a su hermanito, en él pone una farola funeraria y lo deja ir río abajo en recuerdo de sus familiares, prometiéndoles que sería fuerte y estarían orgullosos.

¿EL FIN?

¿Fueron las bombas atómicas realmente necesaria?, si bien la guerra siempre trae consigo tristeza y muerte a su paso, ¿era realmente necesario utilizar un arma tan cobarde sobre personas inocentes, más aún sobre una nación que prácticamente ya se encontraba sitiada y con mínimas defensas militares? Tal vez nunca tengamos una sola respuesta a esta pregunta, sin importar de qué lado te encuentres. Lo único realmente cierto, y por lo que todo el mundo está convencido, es que estas armas, jamás, bajo ningún motivo, deben ser usadas nuevamente sobre persona alguna.

Concluyo esta nota deseando, junto a todo el staff de *Akiba-kei*, que la humanidad aprenda de los errores de su pasado, hasta pronto.

NAGANO LA TIERRA DEL ETERNO INVIERNO

Por Stefan

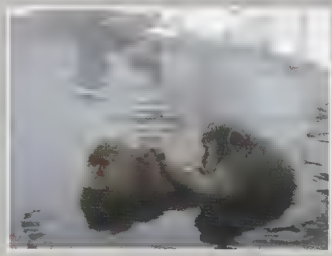


Las vacaciones invernales son un pretexto perfecto para visitar famosas regiones con amplios paisajes nevados: los Alpes suizos o las blancas colinas de nevada; pero sí miramos a otro punto del globo, veremos que Japón no se queda atrás en cuanto a paisajes invernales. Por eso este artículo va con dedicatoria a una de las más bellas regiones niponas, misma que resplandece con la llegada del invierno, éste es un viaje por la prefectura de Nagano.

UN GRAN TEMPLO RODEADO DE UN HUMILDE PUEBLO

En la actualidad, la prefectura de Nagano está compuesta por 19 ciudades esparcidas por sus distintas regiones, pero en otros tiempos su imagen era más que humilde. Durante el siglo VI fue construido en sus tierras el templo budista de Zenkoji (actualmente uno de los más importantes en Japón) por órdenes del entonces emperador **Kimmei**, a quien se le atribuye una gran influencia en la introducción del "budismo" oficial a Japón. A su alrededor se ubicaba la humilde villa de Motozen, la cual tras la construcción del templo comenzó a experimentar cierta riqueza, las épocas prósperas se intercalaban con cruentos enfrentamientos, con grupos que se oponían a la nueva religión; poco a poco numerosos pueblos y ciudades comenzaron a aflorar en la región, uno de ellos, quizás la más importante, fue fundado en 1897, su nombre fue Nagano, convirtiéndose en la capital de la actual prefectura con la cual comparte el nombre.







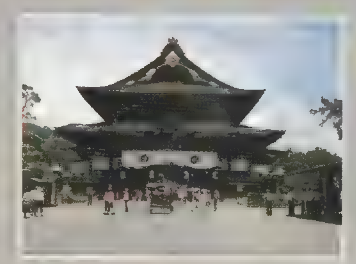
LOS ALPES DEL SOL NACIENTE

Al ser una región agrícola, cualquiera pensaría que lo menos que quieren sus pobladores es la llegada de los días fríos, pero es precisamente en los peores días para las cosechas que esta prefectura nos muestra sus verdaderos colores. Los hermosos paisajes bañados por el blanco aperlado de la nieve envuelven a sus visitantes en un mar de sentimientos cálidos, que contrasta con el frío intenso sobre sus rostros. Para muchos japoneses, éste es su sitio preferido durante las vacaciones invernales (tomando en cuenta lo adictos al trabajo que son los nipones). El atractivo turístico de Nagano ha ganado fama en varias partes del mundo, más aun después de que esta prefectura fuese sede de los juegos olímpicos de 1998, ganándose el mote por parte de los asistentes como "los Alpes japoneses".

CURIOSIDADES Y ANÉCDOTAS

Como turista siempre he dicho que lo más interesante de un sitio en particular son sus anécdotas y curiosidades. Una de las más sonadas en Nagano se dio precisamente en la víspera de los olímpicos de invierno, originalmente la antorcha olímpica estaba programada para salir desde el templo de Zenkoji, pero los monjes del lugar tenían algo más en mente; aprovechando la publicidad olímpica se negaron a recibir la antorcha, esto a manera de protesta hacia su vecino el régimen chino, y el mal trato del que eran víctima los monjes tibetanos. Obviamente este hecho resonó por todo el mundo gracias a la prensa; días después, extremistas llenaron el templo con grafitis amenazantes por los comentarios de los monjes, lo que demuestra que la publicidad gratuita (aun cuando se use para fines nobles) siempre tiene un precio muy alto.

Síguenos de cerca en futuras ediciones, donde seguiremos trayéndote un pedacito del país del Sol naciente, hasta la palma de tu mano.





CHRONO CROSS

Por Mónica Uribe

SQUARE ENIX ES MUCHO MÁS QUE *FINAL FANTASY*, *DRAGON QUEST* O *KINGDOM HEARTS*. UNO DE SUS JUEGOS IMPORTANTES ES LA FRANQUICIA DE *CHRONO CROSS*, QUE FUE LANZADA EN 1999 PARA LA CONSOLA PLAY STATION.

CHRONO TRIGGER

Imposible hablar de *Chrono Cross* sin hablar de *Chrono Trigger* ya que el primero es una secuela del último.

Chrono Trigger salió en 1995 para la consola Super Nintendo y en él participaron lo mejor de lo mejor: **Hironobu Sakaguchi**, creador de *Final Fantasy*, el famosísimo mangaka **Akira Toriyama** (*Dragon Ball*) y **Yuji Horii** (creador de *Dragon Quest*). Un elenco tan estelar se ve pocas veces en la vida, por si fuera poco, el escritor fue **Masako Kato** (que ha colaborado en juegos como *Xenogears*, *Heroes of Mana*, *Final Fantasy VII* y *XI*), la música estaba a cargo de **Yasunori Mitsuda** y **Nobuo Uematsu**. Desde luego, el juego fue un auténtico trancazo.

La temática del juego en efecto tiene que ver con viajes en el tiempo, los protagonistas son Crono y Lucca (una brillante científica), quienes tras una demostración de una máquina del tiempo en una feria científica se ven transportados a otras eras junto con su amiga Merle (que es en realidad la princesa del país donde viven); cuando ésta es trasportada a otra época gracias a una demostración de una máquina de teletransportación que tiene capacidades muy superiores, Crono y Lucca van por ella al año 600 a.C. y se encuentran con que la han confundido con una de sus antepasadas que está secuestrada, lo que crea una variación en el tiempo que nuestros héroes deben corregir con ayuda de Frog, un guerrero convertido en un lagarto humanoide por el hechicero Magus. Al regresar a su tiempo con su nuevo amigo, nuestros héroes tienen que viajar nuevamente en el tiempo al año 2300 AD (ellos son del 1000 AD) y se encuentran con que la humanidad ha sido destruida por completo por una criatura gigante llamada Lavos, que según los récords históricos atacó en 1999 AD también, esto se los dice Robo, un androide que ellos reparan y se une a su grupo; por fortuna, nuestros héroes llegan a un lugar donde el tiempo no existe, llamado The End of Time y a un sabio llamado Gaspar, quien les da poderes mágicos y les muestra una manera más fácil de viajar en el tiempo. Nuestros héroes deciden salvar su mundo de Lavos, viajan a la prehistoria para reparar la espada de Frog y se les une Ayla, una poderosa guerrera; creyendo que Magus es el origen de Lavos, lo confron-

tan en el año 600 AD y éste los envía a presenciar el origen de esta criatura, la cual viene del espacio y se alimenta del DNA de todas las criaturas vivientes. En otro de sus viajes descubren que la emperatriz de Zeal planea usar una máquina para destilar la energía de Lavos para sus propios fines y cierra el acceso de nuestros héroes a un portal en el tiempo; por fortuna consiguen la nave Epoch para viajar en el tiempo sin pasar por The End of Time y regresan a Zeal para intentar derrotar a Lavos, con terribles resultados que ocasionan la muerte de Crono y la destrucción de Zeal. Nuestros héroes salen por patas y se encuentran a Magus, quien les revela que su reino fue destruido por lavos y busca acabar con esa amenaza y vengar la muerte de su hermana Shala. Nuestros héroes deben solucionar una serie de conflictos en diversos puntos del pasado para salvar el futuro y la vida de Crono y destruir a Lavos.

El éxito del juego fue tal que tan sólo en Japón vendió 2 millones de copias y cientos de miles en occidente, se editó y lanzó para Play Station en 1999, para Nintendo DS en 2008 y se planea para la consola virtual del Wii.

CHRONO CROSS

Para 1999, además de lanzar la versión para Play Station, se lanzó una secuela, con un concepto ligeramente distinto y personajes completamente nuevos. Aunque la lista de creadores no serían tan espectacular como la de su antecesor, esta vez el proyecto estaría completamente a cargo de Masako Kato quien reclutaría a artistas como **Yasuyuki Honne** (*Xenogears y Xenosaga*, y más recientemente *Dirge of Cerberus*) y al diseñador de personajes **Nobuteru Yuki** (de las series de anime *Vision of Escaflowne, Record of Lodoss War* y *Card Captor Sakura the movie II* y del popular juego *Ragnarok Online*), en la parte musical regresaría Yasunori Mitsuda. Si bien el anuncio de que el increíble elenco que hizo *Chrono Trigger* ya no estaría en este juego decepcionó a muchos fans, Square lo compensó con increíbles innovaciones tecnológicas.

Esta vez el tema es el viaje entre realidades paralelas, maneja un total de 42 personajes (incluidos personajes de *Chrono Cross*) y presentaba cosas nuevas, desde un nuevo grupo de héroes hasta la necesidad de jugar y terminar el juego varias veces para ver todas las historias de los personajes dentro de un sólo slot de salvado (lo cual era una cosa completamente nueva); entonces otras adiciones en Role Playing sentaron las bases de los juegos actuales de este tipo.

La historia, aunque vista de una manera superficial parece extremadamente complicada. Una vez que el jugador se adentra en el juego se vuelve cautivante, ya que cierra alguno de los huecos de historia en *Chrono Trigger* y termina por redondear la historia. Nuestro protagonista es Serge, un muchacho que un día y por accidente viaja a una dimensión alterna donde él se ahogó hace muchos años, ahí conoce a una ladrona llamada Kid y pronto se entera que hace 10 años y a consecuencia de los eventos en *Crono Trigger*, la realidad se dividió en dos y para solucionar eso tiene que viajar en el tiempo con el amuleto de Kid. Sin embargo, Lynx, un Demi Human, está muy obsesionado con Serge y tiene éxito en intercambiar cuerpo con él, volviéndose una especie de "Serge oscuro" y creándole al verdadero una mala fama que para qué les cuento, además le lava el cerebro a Kid y el cuerpo de Linx evita que Serge pueda viajar a través de las dimensiones, y al tratar de solucionar este problema, Serge viaja a Dead Sea y entra en contacto con una entidad (aunque en realidad es una computadora) llamada FATE, y se encuentra con varios personajes, entre ellos nuestros ya conocidos Crono, Merle y Lucca.

A medida que se desarrolla el juego, nos encontramos que Serge es un Crono Trigger, alguien que tiene el potencial de cambiar la historia, es decir, solucionar o empeorar las dos realidades y que tiene una gran injerencia en el sistema de FATE y que él es el único que puede evitar que Schala se una a Lavos, afectando directamente los eventos de *Chrono Trigger*. Al final, Serge logra poner en línea todo el sistema y restaurar la realidad eliminando todas las demás, sin embargo, debido a la importancia de su existencia para el mundo, regresa a su realidad correcta sin recordar nada. El juego tiene más de 20 finales acordes con todos los personajes, de ahí la necesidad de jugar varias veces el juego con los distintos personajes.

El juego fue un éxito total de ventas y fue aclamado por la crítica que lo llamó en varias ocasiones "una obra maestra", además de formar parte de la lista de los grandes éxitos y de "las secuelas más esperadas", aunque hasta el momento Square Enix no ha anunciado nada, limitándose a hacer adaptaciones, la más reciente como material descargable en la Play Station Network, sólo para Japón. *Chrono Trigger*, en cambio, ha salido para muchas consolas e incluso teléfonos celulares.





L'ARC-EN-CIEL

PARTE FINAL

Por Mónica Uribe

En los artículos anteriores vimos un poco de la trayectoria de la banda, ahora hablaremos de sus integrantes y algunos hechos interesantes.

HYDE
El vocalista insiste en mantener los datos de su fecha de nacimiento y tipo de sangre en secreto, al menos en la página del grupo. Aunque los datos están disponibles en Internet, nació el 29 de enero de 1969 y su tipo de sangre es O.

Hyde ha incursionado en la actuación con el guapísimo **Gackt** en la película *Moon Child* y cantó a dúo con él, un año después en 2004 hizo el papel de Adam en la película *Kagen no Tsuki* basada en el manga de **Ai Yazawa**.

En el 2008 junto con **K.A.Z** (**Oblivion Dust**) creó el proyecto **VAMPS**, que tuvo mucho éxito e incluso conciertos en Estados Unidos.

KEN
[illegible]

[illegible] variado, usando las marcas más conocidas: Fender, Gibson y Fernandes; es conocido por modificar sus propias guitarras, una actividad que aunque no lo crean, llevan a cabo los guitarristas más famosos.

TETSUYA
Nació un 3 de octubre de 1969, es de signo libra y su tipo de sangre es A. Seguro se lleva muy bien con **Ken**. Él es uno de los principales compositores de la banda y le gusta el estilo pop. Es bajista de la banda y guitarrista en la versión punk, es un coleccionista de estos instrumentos, tiene más de 120 bajos y más de 20 guitarras y ESP Guitars ha hecho ediciones especiales de bajos inspiradas en él.

YUKIHIRO
El baterista es del 24 de noviembre, de sangre A y de signo sagitario, ha de ser uña y carne con Ken.

Nacido en una familia perfectamente normal, nada tenía duda de que **Yukihiro** se volvería un *salary man* como su padre, hasta que llegó a la preparatoria y el rock se posesionó de él, comenzó a aprender la batería y cuando anunció su decisión de volverse un músico de rock profesional, a sus padres casi les da un ataque. Por lo que decidió seguir sus estudios normales mientras practicaba como loco; en la universidad se unió al movimiento visual kei y el mundo empresarial lo perdería para siempre.

Formó parte de varias bandas y tras la disolución de **Die In Cries**, se convirtió en freelance, no tenía hogar y era itinerante sin teléfono celular. **Tetsu** sufrió las de Caín para localizarlo como baterista de soporte en el sencillo *Niji*.

Si bien su entrada a la banda fue algo... digamos rara, se ganó la aceptación de los fans aunque los mas acérrimos fans de Sakura lo detestan, sin embargo son los menos.

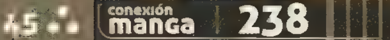
Yukihiro usa baterías Pearl y tiene su propia edición especial, aunque usa toda una variedad de tambores y platillos.

Sakura, por su parte, es un gran ejemplo de rehabilitación y persistencia, el único integrante de la banda con estudios formales de música; para la preparatoria tenía tres bandas al mismo tiempo y a los 19 se volvió roadie (asistente) en la banda **Dead End**, de la cual se convertiría en baterista fijo.

Tras ser arrestado por cargos de posesión de heroína y pasar su tiempo correspondiente en la cárcel, formó su propia banda y trabajó en otros proyectos. Sakura se ha mantenido muy activo en todo este tiempo, actualmente es el baterista en **Rayflower**.

Además de músico es autor de dos libros, ambos sobre percusiones y uno de ellos compilado de los artículos que escribió para la revista *Arena 37*, que tiene muchas referencias autobiográficas. Además imparte clínicas y seminarios a bateristas profesionales y amateurs.

Como verán, hay mucho más de **L'Arc-en-Ciel** que sólo su excelente música. Sólo nos queda desearles por lo menos otros 20 años más.



KARAOKE

HERO'S COME BACK!!

EL REGRESO DEL HÉROE

OPENING 1 NARUTO SHIPPUDEN

Tooku de kikoeru koe wo hinto ni
Hitori mata hitori tachiagaru doushi
Kurikaesu dake no fudan doori kutsugaesu
Junbi iize are you ready?
Karadajuu furuwasu shindou ni hageshiku
uchinarase yo stomping
Taezu tsuki ugokasu call me kawarazu yuru
ga nutsukamu story

Come on!

Everybody stand up! Agero kyou ichiban
no jikan da
Me ni mo tomaranu supiido hantaa
Daremo ga mina toriko kanban yeah!
(Come on!)
Everybody hands up! Matashita na hero's
come back!!
Zujou kazoe yubi oru count down
Ikuze 3-2-1 make some noise!

[illegible]
Taemanaku nari hibiki kizamu
Deja vu yori mo gotsui shougeki ga
[illegible]
Turn it up (Turn it up) hey kikoekka?
[illegible]
Kawaru darou madaminu asu e
[illegible]

[illegible]
Dochira ni katamuku shouhai no yukue
Agura kaiterya kyou nimo tsubureru
Nagashita chi to ase onore de nugue
Negai mo puraido mo fukume subete wo
seotta tagai no haigo
Nasake wo kaketerya dame ninaru ze
Tamote potensharu mentaru men

Neko mo shakushi mo matta you na hiiroo
Hitoban dake no goran, roman hikou
Oo ii nee sonnan ja nee sa
Kick on the corner mada tari nee ka?
Itsumo to chigau hijou na jinkaku mamoru
no sa subete
Like a terminator
[illegible]
Isso kono ba de tsutaetaru zo

[illegible]
no jikan da
Me ni mo tomaranu supiido hantaa
Daremo ga mina toriko kanban yeah!
(Come on!)

Everybody hands up! Matashita na hero's
come back!!
Zujou kazoe yubi oru count down
Ikuze 3-2-1 make some noise!

Mou tashou no risuku wa kakugo desho
Nanka korunda tte tatsu (get it on)
Nare ai ja nai ze kami hitoe no sesshon
Irikunda kanjou kidzukiageta kesshou
Made in hyuuman no dorama no enchou
Marude moesakaru yoshihara no enjou
Endoresu saki mo korogaru nichijou
Warau hodo baka ni nareruтte koto

Resseifuku mukaikaze nimo makeri
Makikomu nandomo dekuwashite kita ze
Ikudotonaku tatsu kono ba no batoru
Tatakai kata nara kono mi ga satoru
Ichiya-niya no tukedakiba ja
Mamoru mon ga chigau na shirohata wo furi na
Hi no moe akogareru hikage wo shiru
Iiwake wa kikan sorekoso ga real

Fight maido i'm proud
Nanikarananima de mada ucchi yanai zo
Yes ka no ja nai itsuka kou warau
Nana kara patto kimeru iku ze aibou

Wakiagaru kansei ga yuuki tonaru
Tachiagareba ima ijou kurushimi tomonau
Soredemo saigo wa kitto warau
Subete sarau shouri to kansei

[illegible]
no jikan da
Me ni mo tomaranu supiido hantaa
[illegible]
(Come on!)
Everybody hands up! Matashita na hero's
come back!!
Zujou kazoe yubi oru count down
Ikuze 3-2-1 make some noise!

Everybody stand up! Agero kyou ichiban
no jikan da
[illegible]
Daremo ga mina toriko kanban yeah!
(Come on!)
[illegible]
come back!!
Zujou kazoe yubi oru count down
Ikuze 3-2-1 make some noise!

TRADUCCIÓN

Una voz que se escucha en la distancia me
da una pista
Uno por uno, la gente parecida se levanta
Vamos a cambiar todas las cosas
monótonas del diario
Estoy listo ¿Estás listo?
Un escalofrío se esparce por mi cuerpo,
violento y escandaloso
Se mueve constantemente en mí, me llama
Atrapando esa historia cambiante que tiembla

¡Vamos!

¡Levántense todos!
Hoy es el mayor día para hacerlo
Ante mis propios ojos, no te detienes,
cazador de la velocidad
Todos somos víctimas de esa atracción
¡Sí! (¡Vamos!)
¡Todos levanten las manos! ¡Es el anticipa-
do regreso del héroe!
Levanta los dedos y comienza el conteo
Vamos, 3,2,1, haz algo de ruido.

¿Qué vas a hacer? ¿Qué vas a hacer?
Quitando ese sonido que suena constantemente
Es un shock más grande que el *deja vu*
Corre a través de mi cuerpo sin descanso,
y se rompe
Auméntalo (auméntalo)
¿Hey, puedes escucharlo?
Ha estado gritando desde ayer
Está cambiando, en el mañana que no se ve
Al punto en que mis emociones se
desbordan y caen fuera.

El espectáculo anticipado donde
el destino florece y se esparce
¿Se inclina a la victoria o a la derrota?
Aun si me siento, aún me colapsaré hoy
Limpia el sudor y la sangre
Tus deseos, tu orgullo, todos están sobre tu espalda
Así que no tengas misericordia
Mantén tu potencial, tu expresión mental.

Hasta los gatos y las viejitas [illegible]
esperando a un héroe,
Vi el vuelo romántico en sólo una noche
¿No es genial? No parece así
Una patada en la esquina
¿Que no es suficiente para ti?
Protegeré a todos los que son diferentes,
o de personalidad fría
Como un terminator
Cuatro veces, cinco veces, levántate y
brilla (¡Vuela alto, sí!)
Mejor te digo todo lo que ocurre
¡Levántense todos! Hoy es el mayor día
para hacerlo
Ante mis propios ojos, no te detienes,
cazador de la velocidad
Todos somos víctimas de esa atracción
¡Sí! (¡Vamos!)
¡Todos levanten las manos!
¡Es el anticipado regreso del héroe!
Levanta los dedos y comienza el conteo
Vamos, 3,2,1, haz algo de ruido.

¿Estás listo para algunos riesgos?
Tienes que levantarte sin importar cuánto
caigas (¡Arriba!)
No es una conspiración, sólo una sesión de papel
Los sentimientos reprimidos se
convierten en cristal
La extensión del drama hecho humano
Se encienden como el fuego de Yoshiwara
Y el futuro sin fin cae el día de hoy
Es algo muy estúpido, por lo que nos podemos reír.

La inferioridad apesta, pero no perderé
mi ventaja
Me llena cada vez que la encuentro
Cientos de veces, aquí, me paro a la batalla
Es la forma de pelear, que mi cuerpo entiende
La pretensión de una noche, dos noches
Las cosas que queremos proteger son di-
ferentes, así que ondea la bandera blanca
Mis ojos piden la luz del Sol,
sólo conozco sombras
No escucharé pretextos, eso es verdad.

Con cada pelea estoy orgulloso
Del principio al final, no he perdido nada aún
No hay sí o no, algún día reirás así
En un destello, se decide, vamos, socio

Las ovaciones que se elevan serán tu valor
Levántate ahora, no importa cuánto sufras
Pero en el final estoy seguro que reirás
Todo se alejará gracias a la victoria y la ovación

¡Levántense todos! Hoy es el mayor día
para hacerlo
Ante mis propios ojos, no te detienes,
cazador de la velocidad
Todos somos víctimas de esa atracción
¡Sí! (¡Vamos!)
¡Todos levanten las manos!
¡Es el anticipado regreso del héroe!
Levanta los dedos y comienza el conteo
Vamos, 3,2,1, haz algo de ruido.

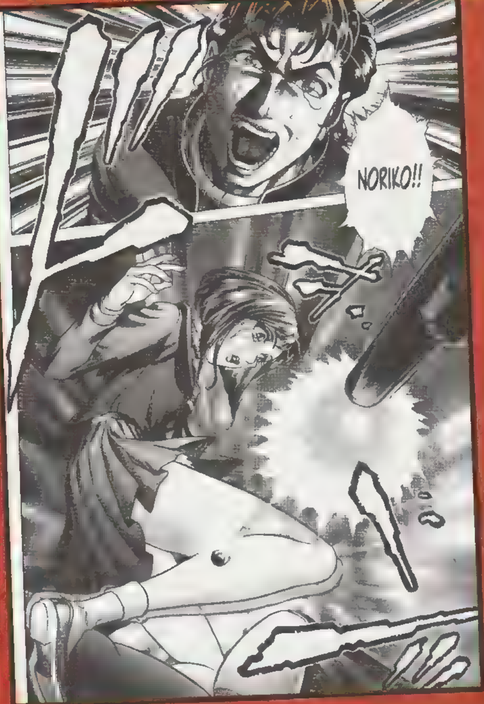
¡Levántense todos! Hoy es el mayor día
para hacerlo
Ante mis propios ojos, no te detienes,
cazador de la velocidad
Todos somos víctimas de esa atracción
¡Sí! (¡Vamos!)
¡Todos levanten las manos!
¡Es el anticipado regreso del héroe!
Levanta los dedos y comienza el conteo
Vamos, 3,2,1, haz algo de ruido.

¿No les ha pasado que leen una reseña de un manga en una revista diciendo que ésta es la última coca-cola del desierto y cuando lo compran lo dejan con cara de ¡¿What?! ¿Cómo fue que les gustó eso? La razón es porque cada cabeza es un mundo, así que no puedes saber si lo que le gusta a uno le gustará a todos. Así que para dar una visión más redondeada de un volumen de manga, tenemos esta sección con las opiniones variadas del staff.

BATTLE ROYALE

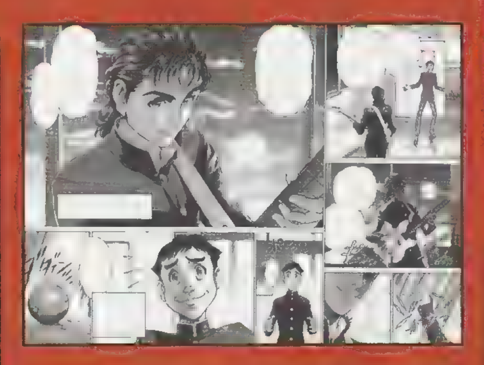
E[illegible] trol de su sociedad a través del miedo. Y cada dos años, para mantener ese control, hay una lotería macabra que cobra la vida de decenas de adolecentes. El "programa" consiste en que una clase de tercero de preparatoria es elegida para ser llevada a una región remota y aislada, donde a cada alumno se le da un arma y una instrucción: "mata a tus compañeros si quieres sobrevivir". La historia es una novela premiada, y una película controversial pero ¿Cómo funciona en formato manga?

Promedio: ★★½

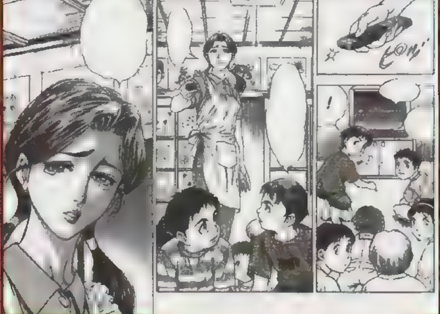


Ernesto Olicon: Soy fan del libro y, sobre todo, soy fan de la película. Y dado ese trasfondo, tengo sentimientos enfrentados (ni siquiera encontrados). Es claro que la ilustración tiene un hermoso y cuidado interés en lo fino del trazo y la presencia de detalles. Sí, su desarrollo narrativo alcanza niveles altos de complejidad y disfrute. Pero esa calidad se rompe con el abuso descuidado del gore y el sexo. ¿Era necesario sacarle a los personajes de la cavidad abdominal más tripas de las que naturalmente tienen? ¿Era necesaria tanta alusión al abuso sexual? No es un mal manga pero, gracias a esos excesos que ni la trama gore justifica, se pierde muchísimo sentido. Y en esta obra me duele, porque dejó de ser una crítica al rechazo general de los japoneses hacia la juventud para ser un festival burdo de sangre, sesos y hormonas.

Calificación: ★★







Goare Salcido: Esta propuesta no es apta para todo público, dado el elevado contenido de violencia gráfica, no obstante la historia es interesante, logra enganchar por medio de la curiosidad del "qué va pasar", el argumento nunca pierde el ritmo y logra impactar constantemente por medio de secuencias sorpresivas totalmente inesperadas. Hay momentos de gran tensión que se relajan con los brincos al pasado, el diseño del reparto oscila entre lo burdo y lo atractivo, pone gran enfásis en la perversidad de algunos personajes resaltando algunos rasgos del rostro, mientras aquellos roles estilizados se convierten en el foco principal de la historia, pues llevan la pauta narrativa y determinan varios de los conflictos así como su resolución. Es considerado un clásico que posee versión live action, digno para estómagos fuertes y tolerantes a elevadas dosis de violencia, en ocasiones injustificada, pero en esta premisa todo puede suceder hasta que las páginas sangren.

Calificación: ★★★

Gaby Maya: Aunque en la traducción americana lo presentan como un Reality Show extremo, *Battle Royale* habla de una horrenda practica "The Program" de sacrificar a determinado número de jovenes cada año. No dan explicaciones, ni los motivos, pero aquellos elegidos no les queda de otra que matarse para que sólo uno pueda sobrevivir. Jamás pude leerlo sin sentir una poderosa repulsión ante las situaciones que viven los jovenes. Es violencia muy gráfica, pero al mismo es un viaje al lado más oscuro del ser humano.

Calificación: ★★



Adalisa: La novela y la película que la adapta son una de las historias más controversiales salidas de Japón en los últimos años, lo que hace que uno se pregunte por qué la traducción al inglés intentó hacerla aún más controversial y desagradable al añadir el elemento del "reality show" inexistente en el manga original (Y que la misma traducción abandona algunos volúmenes más tarde). Pero lo peor de esta versión animada es que el dibujo hace que los personajes parezcan de chicle, deformándolos de maneras imposibles siempre que los matan empeorando en el caso de las chicas. No es un manga para estómagos débiles y, en definitiva, sólo lo salva la historia.

Calificación: ★★



Título: Moshidora
Director: Takayuki Hamana
Script: Jun'ichi Fujisaku, Yoshiki Sakurai
Música: Jun Sato
Creador original: Natusmi Iwasaki
Diseño de personajes: Yukiusagi
Episodios: 10
Opening: Yume Note por Azusa
Ending: Daisuki Dayo por Momo
Cast: Kana Hanazawa por Yuki Miyata
Tetsuya Kakihara coo Keiichiro Asano
Yoko Hikasa como Minami Kawashima
Akio Suyama como Jiro Kashiwagi
Hideki Nakanishi como Yunosuke Sakurai
Kenijiro Tsuda como el Coach Masato Kachi
Ryouta Akazawa como Fumiaki Kutsuki

MOSHIDORA

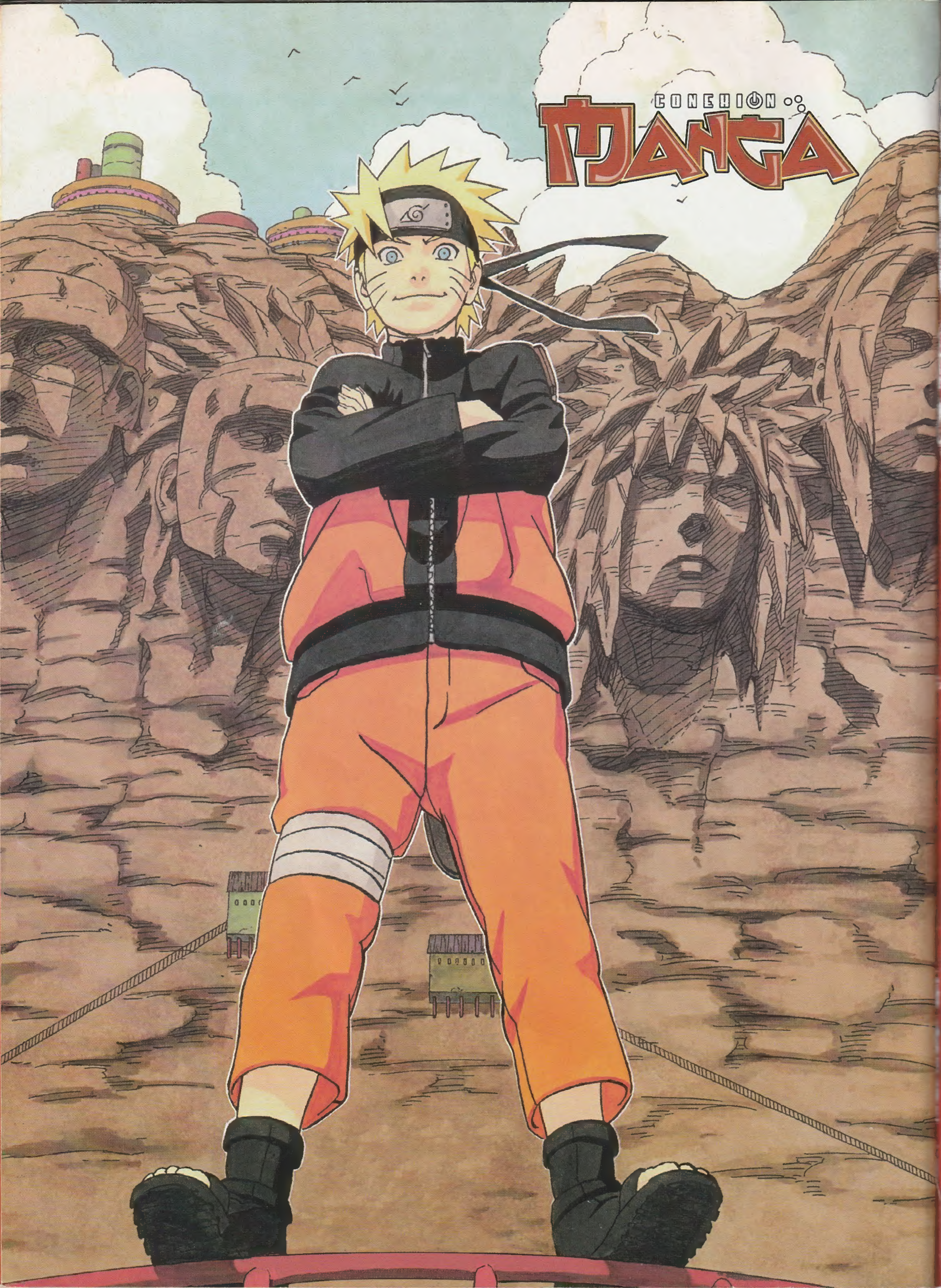
Por Adalisa Zárate

El béisbol es un deporte muy querido en Japón, por lo que es frecuente encontrar animes, mangas y novelas sobre el tema, pero una de las más originales a la fecha es *Moshi Koko Yakyu no Joshi Manager ga Drakka no Management o Yondara, Moshidora* para los cuates, que se traduce tal cual como *¿Qué pasaría si una mánager de un equipo de preparatoria de béisbol leyera Management de Druker?*, o sea, como es que un libro para mantener tu empresa a flote y a tus empleados contentos puede ayudar a un equipo de béisbol a llegar a ser los campeones del país.

LO BUENO: *Moshidora* es tal cual un anime de béisbol sobre béisbol. No es sobre el peor equipo del mundo, ni hay poderes imposibles, ni jugadas sacadas de la manga. Tampoco hay dramas por exámenes, ni por romances absurdos en medio del argumento, incluso si uno de los miembros del equipo es amigo de la infancia de Yuki y Minami. Así que para un fan del deporte, esto es un excelente anime. Las jugadas son concisas, y si uno no conoce el juego, bien puede aprender mucho al mismo tiempo que Minami, la protagonista, quien de buenas a primeras asegura que odia el béisbol por sobre todas las cosas, y solo está en la posición de mánager estudiantil para ayudar a una amiga enferma.

LO MALO: ¿Por dónde empezar? Bueno, si uno de plano detesta el béisbol, el anime es notoriamente incomprensible en un principio y los juegos pueden resultar increíblemente aburridos. Por otro lado, la absurda forma en que Minami termina comprando el libro considerado una biblia para el hombre de negocios sin siquiera preguntar si realmente es lo que necesita requiere un salto de fe bastante grande, y el que Minami decida que de todas maneras lo va a leer para prepararse (Porque hombre, gastó muchísimo dinero en él), a pesar de ser increíblemente aburrido, también es un poco jalado de los pelos. Por otro lado, el que el equipo de buenas a primeras esté convencido de que no van a llegar a la nacionales porque nadie viene a las prácticas es algo medianamente irrealista, tomando en cuenta la importancia del deporte para las preparatorias japonesas.

LO MEMORABLE: La reacción del equipo ante la decisión de Minami de ser la nueva mánager es verdaderamente memorable por ser tan mínima. No hay gritos de alegría, ni insultos porque no sabe nada de béisbol. Es un simple ¿Eh? que ayuda mucho al ambiente de la historia. El mánager oficial del equipo, que cita a filósofos griegos, estadísticas de béisbol, y frases célebres que ni al caso vienen, es honestamente divertido. Y si a pesar de lo ilógico que suena el usar tácticas de Administración de Empresas para dirigir un equipo de béisbol, la manera en la que el argumento logra juntar los dos conceptos hace que uno incluso se pueda creer que puede funcionar.


CONEXIÓN
MANGA



CUANDO APRENDES A DIBUJAR NADA TE DETIENE
APRENDE A DIBUJAR MANGA Y CÓMIC EN UN AÑO
CON VERDADEROS PROFESIONALES, LOS ARTISTAS Y CREATIVOS DE VANGUARDIA EDITORES
NIVEL BÁSICO
MÓDULO I Rostro
MÓDULO II Anatomía
MÓDULO III Movimiento
MÓDULO IV Ropa
NIVEL INTERMEDIO
MÓDULO V Anatomía 2
MÓDULO VI Animales
MÓDULO VII Expresión
MÓDULO VIII Luz y sombra
NIVEL AVANZADO
MÓDULO IX Escenarios
MÓDULO X Viñetas
MÓDULO XI Color
MÓDULO XII Ilustración
CLASES DE:
MANGA
CÓMIC
ILUSTRACIÓN
ENTRE OTRAS
APRENDE A DIBUJAR EN
DIBUJARTE SCHOOL
CLASES IMPARTIDAS
POR LOS QUE HACEMOS LA REVISTA
ENRICO MARTÍNEZ 36, COL. CENTRO. MÉXICO D.F. TEL. 55 1414 10
Enfrente de Televisa Chapultepec, cerca de la estación Balderas.
www.dibujarteschool.com